Pubblicazione mensile - Anno VII
NUMERO 75 - SETTEMBRE 1998
Autorizzazione Tribunale di Perugia n. 31/92 del 14 luglio 1992
Pubblicazione a cura di:
KAPPA Srl
via del Milliario 32, 40133 Bologna
Direttore Responsabile e Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento:
Andrea Baricordi, Massimiliano De Giovanni,
Andrea Pietroni, Barbara Rossi (ovvero i 'Kappa boys')
Segretaria di Redazione (BO):
Serena Varani
Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto)
Adattamento Testi:
Andrea Baricordi
Lettering
Alcadia Snc
Adattamento Grafico:
Annalisa Sorano - Alcadia Snc
Grafica e Impaginazione:
Marco Tamagnini
Proof reading:
Monica Carpino
Hanno collaborato a questo numero:
Luca Raffaelli, Simona Stanzani, Mieko Sugawara, il Kappa
Segretaria di Redazione (PG):
Emilia Mastropierro
Amministrazione:
Maria Grazia Acacia
Supervisione Tecnica:
Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Fasertek - Bologna
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. Srl - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi 172, 00144 Roma - Tel. 06/5291419

APPUNTI & RIASSUNTI

OH, MIA DEA!

Keiichi Morisato è uno studente giapponese come ce ne sono tanti, ma ciò che rende particolare la sua vita è un singolare influsso divino: avendo telefonato per errore all'Agenzia Dea di Soccorso, la divinità Belldandy lo invita a esprimere un desiderio, che però li lega con un vincolo indissolubile. I due imparano così a convivere, ma diversi elementi di disturbo sopraggiungono a turbare il loro idillio, fra cui le due sorelle di Belldandy: Urd, la maggiore, è la più spregiudicata, sempre all'opera con filtri e incantesimi per spingere Keiichi a fare il passo decisivo nei confronti di Belldandy; Skuld, la minore, è un genio della meccanica e preferirebbe che lo studente e la sorella non avessero alcuna relazione romantica. Quali altri ostacoli incontrerà questa bizzarra storia d'amore?

CALM BREAKER

Le Industrie Kamata si occupano della progettazione e della costruzione di robot, e sotto la direzione dell'anziano Nomura lavora un vero e proprio genio della cibernetica, il caposezione Toshiya Sakazaki; la sua genialità è però controbilanciata negativamente dall'incoerenza e da un pessimo senso dell'umorismo, che si concretizzano nella costruzione del Modulo KE 28 'Sayuri', un robot con le sembianze di una liceale. La caposezione Arita (ex-moglie di Sakazaki) scopre però che le potenzialità di Sayuri sono altissime, e che inconsciamente il suo progettista ha creato la prima vera e propria intelligenza artificiale del mondo! Di questo particolare si rendono conto anche alla Kurahashi Kogyo Kabushikigaisha (KKK!), concorrente diretta delle Industrie Kamata, specializzata nella progettazione e costruzione di armi robot. Dopo aver introdotto come segretaria alle Industrie Kamata la bella spia Misaki Hoshino, i capi della KKK iniziano a sferrare una serie di attacchi impietosi ai concorrenti, per poi essere distrutti a loro volta da un invasore alieno! Quali altri disastri capiteranno?!

OFFICE REI

Yuta è un ragazzo rimasto orfano da poco, e proprio mentre fa considerazioni sul futuro, tre stupende ragazze entrano prepotentemente nella sua vita e nella sua casa: si tratta di Mirei, Emiru e Rika, sorellastre di cui non conosceva nemmeno l'esistenza. Tutte e tre hanno un carattere forte e deciso, ma mentre la prima è dolce e gentile, le altre due cercano di imporre la loro volontà sul ragazzo con l'inganno, spesso coinvolgendolo in situazioni imbarazzanti. La cosa più incredibile, però, è che le tre dirigono un'agenzia di investigazioni sul paranormale, e che nonostante la loro euforia quasi patologica nelle vicende di ogni giorno, sul lavoro cambiano radicalmente, trasformandosi in posate e serie professioniste: Office Rei - questo il nome dell'agenzia - prende forzatamente sede a casa del povero Yuta, che così, oltre a vedersi invasa la privacy e distrutta la tranquillità a cui era abituato, deve aiutare le tre sorelle a indagare su case infestate e manifestazioni ultraterrene. Il peggio è quando scopre che, pur non credendo a nessuna di queste cose, il suo potenziale empatico è talmente alto da permettergli di rivivere in prima persona i macabri eventi avvenuti nei luoghi infestati da presenze!

EXAXXION

Sono passati dieci anni dal primo contatto degli uomini con gli alieni di Riofard, e i due popoli vivono ormai in perfetta simbiosi sulla Terra. I fardiani, però, pur permettendo ai terrestri di fare uso delle loro tecnologie antigravitazionali, non ne svelano i segreti. Hosuke Kano, scienziato radiato dall'albo per le sue idee sovversive, è convinto che i fardiani si stiano in realtà organizzando per la conquista della Terra, e prepara alcune contromisure che hanno come soggetto il nipote Hoichi "Ganchan" Kano e la misteriosa e avvenente Isaka Minagata. E infatti, durante il decimo anniversario del Primo Contatto, il ministro degli esteri fardiano dichiara la Terra colonia di Riofard, mentre la milizia fardiana mette in ginocchio le forze dell'ONU e invia robot messaggeri in tutto il mondo a prevenire insurrezioni in una politica da legge marziale. Il vecchio Hosuke dota così il nipote di una stupefacente tuta da combattimento che lo trasforma in un vero super eroe e con cui può abbattere i robot-killer messaggeri. Un piccolo commando tenta di intrufolarsi nella base fardiana sulla Terra affrontando gli alieni con armi classiche, e quindi non sotto il loro controllo, ma fallisce. Per tutta risposta, il ministro degli esteri Sheska - generale militare per l'invasione - comanda un'azione dimostrativa con il cannone dell'androide gigante Solosalm, e colpisce, distruggendolo, il monte Fuji. In seguito a ciò, Isaka si rivolge a Hoichi lanciandosi in un discorso ambiguo... «Diventerai un uomo grazie al mio corpo...».

DEMONI!

Dopo **Madonna per caso**, visto il mese scorso, e che mostra l'attuale livello tecnico di Masaki Segawa, facciamo un passo indietro e vediamolo all'opera con una miniserie in quattro capitoli del 1996. In questo numero potrete leggere l'episodio d'esordio realizzato con pupazzi virtuali in 3D, mentre fra due mesi rimarrete a bocca aperta nel vedere come la sua pittura al computer sia diventata stupenda ed evocativa in tempo record!

La rivoluzionaria Chiho Saito

di **Barbara Rossi**

Prolifica autrice dello shojo manga moderno, ora sotto le luci della ribalta con una delle sue opere più recenti che l'ha resa celebre dentro e fuori dai confini della sua patria, il Giappone, anche al di là della ristretta cerchia del fumetto solo al femminile, Chiho Saito sta ora godendo di quel riconoscimento che solo le grandi masse guidate dai mass media sanno regalare. Spesso, però, la gloria del momento offusca le conquiste del passato, anche quelle ottenute con il duro lavoro.

Chi era Chiho Saito prima dell'incredibile successo di **Shojo Kakumei Utena** (tradotto Utena, la rivoluzionaria)? Senza voler togliere nulla a questo exploit televisivo degli anni Novanta, vorrei rispondere a questa domanda parlandovi di un'autrice la cui straordinaria sensibilità ha fatto nascere storie d'amore e d'avventura bellissime.

La sua carriera nel mondo del fumetto giapponese inizia ben tredici anni fa, nel 1985, quando pubblica per la casa editrice Shogakukan, nella collana Flower Comics, dedicata ovviamente ai fumetti per fanciulle, **Honoka ni Purple** (tradotto Viola pallido). La storia, composta da soli tre volumi, ha un tratto ancora acerbo, ma si intuiscono già le premesse che caratterizzeranno il suo stile negli anni a venire. La trama, basata sulle vicende sentimentali di un'adolescente orfana di madre alle prese con il suo primo amore, ne fa un prodotto

dal target giovanile, ma a differenza delle sue colleghe, Chiho Saito aggiunge una componente erotica molto forte nelle sue storie, ed è forse questa la grande differenza che la pone su un altro piano rispetto alle autrici che si trovano a trattare gli stessi argomenti ma in maniera più edulcorata, e forse anche più lontana dalla realtà.

L'autrice Chiho Saito

Il 1986 segna l'uscita di un'altra storia breve della Saito, intitolata **Koibitotachi no Bashiyo** (letteralmente il luogo dei fidanzati): in solo due volumi viene sviluppato un triangolo amoroso che tocca momenti di alta drammaticità, un'altra componente, questa, che raramente mancherà in futuro nelle sue opere.

Aolingo Meikyu
(tradotto, *Il labirinto delle mele verdi*)

Nella storia i protagonisti sono ancora una volta tre: Eriko, sua sorella Natsumi e Takeru, il ragazzo che entrambe amano. Takeru ricambia i sentimenti di Eriko, di cui si è innamorato in un giorno di pioggia vicino a un melo, quando ancora era poco più di un bambino. Non ci sarebbero ostacoli alla felicità dei due, se non fosse per Natsumi, che con ogni mezzo cerca di strappare il ragazzo alla sorella. Naturalmente, il lieto fine in questi casi è d'obbligo.

Un'altra storia breve, in soli tre volumi, esce nello stesso anno e si intitola **Aolingo Meikyu** (tradotto Il labirinto delle mele verdi). Qui il tratto dell'autrice fa il salto di qualità e un'altra caratteristica dello stile di Chiho Saito si delinea chiaramente. Anche se le storie che racconta si indirizzano a un pubblico prevalentemente dai 15 anni in su, non vengono quasi mai ambientate a scuola. L'edificio scolastico esiste come realtà, ma non racchiude il mondo che l'autrice vuole raccontare.

Del 1987 è un'altra storia breve, narrata questa volta in collaborazione con Mizue Sawa: **Hoshi wo Tsumu Donna** (tradotto La donna delle stelle), che si discosta assai poco dalle tematiche precedenti, se non per il fatto che per la prima volta, al di là dei semplici intrecci sentimentali, si delinea una meta da raggiunge-

Honoka ni Purple
(tradotto, *Viola pallido*)

Shino, la protagonista della storia, è orfana di madre. Un giorno in biblioteca fa la conoscenza di Akio, in fuga da alcuni compagni di scuola poco raccomandabili. Dovendosi nascondere nell'edificio, il ragazzo non trova di meglio da fare che prendere in giro Shino. Quando il gioco inizia a farsi più serio, però, viene scoperto e nella biblioteca succede il finimondo... Shino e Akio riescono comunque a svignarsela insieme. I due ragazzi iniziano a frequentarsi, ma l'idillio tra i due si rompe quando Shino scorge Akio in compagnia di una bellissima donna. Qualche giorno dopo, un'inattesa sorpresa attende la ragazza: il padre ha deciso di far conoscere a lei e alla sorella, durante una cena al ristorante, la loro nuova mamma e il loro nuovo fratello maggiore... Akio, suo figlio! Shino rischia l'infarto quando al tavolo si siedono il ragazzo di cui si è innamorata e la bellissima donna che aveva visto assieme a lui. Da quella sera stessa, Akio e Shino abiteranno sotto lo stesso tetto.

re per la protagonista. In questo caso Keimi sogna di sfondare nel mondo della danza classica.
Tra il 1987 e il 1989 escono quattro volumi che raccolgono circa una decina di storie che spaziano tra diversi argomenti. Ora lo stile dell'autrice appare maturo, ben calibrato e privo di incertezze, come deve essere quello di una professionista. In questi volumi il target si alza, assieme all'età delle protagoniste, che di conseguenza si trovano ad affrontare tematiche sempre più impegnative.

Per esempio Nanami, la protagonista di una delle storie più lunghe, per una serie di circostanze, deve accudire il figlio della sorella maggiore, andata all'estero assieme al padre del bambino. Tempo dopo, il ragazzo ritorna e i due si innamorano, ma purtroppo la madre del bambino rompe l'idillio rifacendosi viva; sia il piccolo che suo padre, però, decidono di rimanere con Nanami.
Tenshi no Tatoo (tradotto Il tatuaggio dell'angelo), uscito nel 1989, propone un tema non ancora trattato dall'autrice: il mistero. In due volumi carichi di colpi di scena, si sviluppa una storia intrigante sia dal punto di vista dei disegni, sia da quello della sceneggiatura, che non cade mai nel banale.
E finalmente, giunge il momento, per quest'autrice ormai affermata, di affrontare una storia dal respiro più ampio: all'inizio degli anni Novanta esce infatti **Waltz wa Shiroi Dress de** (tradotto Un valzer in abito bianco), che affronta una storia d'amore old style, con tanto di spie e intrighi. L'obiettivo è ancora una volta puntato su un triangolo amoroso, ma i personaggi che formano gli angoli sono talmente forti, soprattutto i due

Waltz wa Shiroi Dress de
(tradotto, *Un valzer in abito bianco*)

1935. La storia si apre sulla vita di Koto, una ragazza di buona famiglia aspirante stilista, che attende con ansia un grosso evento: un magnifico ballo all'ambasciata inglese, per il quale, con le sue mani, ha confezionato uno splendido vestito da sera. Durante la festa, la ragazza si imbatte in uno strano oggetto abbandonato su una poltrona. Non fa in tempo ad afferrarlo, che viene minacciata da un uomo armato, subito messo fuori combattimento da un bellissimo ragazzo indiano: William, che poco dopo, inaspettatamente, Koto ritrova nella pista da ballo vestito da ufficiale. L'uomo le confessa di essere una spia e di essere stato ferito gravemente. Con l'aiuto di alcuni amici, Koto, che ha già un debole per lui, riesce a farlo fuggire dall'ambasciata e lo nasconde in casa sua, nonostante il parere contrario di Hanako, compagna di scuola di Koto e sorella di un alto ufficiale: Masaomi, un uomo dalle ferree regole morali e dal severo stile di vita, che grazie alla soffiata della sorella fiuta l'intrigo e si mette sulle tracce della spia. D'ora in poi, una grande competizione si scatenerà tra Masaomi e William, non solo in veste di cacciatore e preda, ma anche per difendere il loro amore: entrambi, infatti, anche se in modi completamente diversi, non tarderanno a innamorarsi di Koto. Con il proseguire delle vicende, l'atmosfera da intrigo internazionale si farà sempre più fitta, fino al culmine finale della storia, che tocca toni di una drammaticità quasi lirica: William è dato per morto, quindi Koto, affranta dal dolore, sposa Masaomi. Quando William riappare, per la ragazza è la felicità assoluta, mentre per i due uomini è il momento di affrontarsi definitivamente. Sarà solo il cuore di Koto a compiere la scelta definitiva, che la porterà fra le braccia di William. A Masaomi non resta che incassare il colpo con tutta la dignità possibile e augurare alla sua amata Koto tutta la felicità che merita.

Hoshi wo Tsumu Donna
(tradotto, *La donna delle stelle*)

Keimi, la protagonista della storia, si sta impegnando con tutte le sue forze per diventare una stella della danza classica. La sua occasione sembra essere giunta quando senza preavviso la sua insegnante la fa debuttare in *Giselle*, destituendo Chiaru, la sorella di Keimi. Inizia così la difficile scalata di Keimi, decisa a diventare prima ballerina a ogni costo. Sullo sfondo di queste vicende, Keimi troverà naturalmente anche il vero amore.

Kakan no Madonna
(tradotto, *La Madonna dalla ghirlanda*)

La storia, che si svolge nell'Italia del XVI secolo, vede come protagonisti nomi illustri quali Leonardo Da Vinci e la famiglia Borgia. Tutto ha inizio a Padova: qui il celebre pittore dipinse quel quadro misterioso (chiamato appunto *La madonna dalla ghirlanda*) che è appunto al centro di un'intricatissima vicenda. La nobile padovana ritratta nel quadro, Leonora, viene casualmente a conoscenza di un complotto politico ai danni del Re di Napoli. Trovato il quadro e compresane l'importanza ai fini del complotto, la ragazza decide di sottrarlo al giovane padovano che ne era in possesso, Paolo, e di fuggire alla volta di Firenze. Leonora si taglia i capelli e diventa Leo, facendosi assumere come valletto dal Principe di Napoli, Falco, incontrato casualmente durante il viaggio. Così, i due si troveranno a essere inseguiti sia dagli uomini di Paolo, sia da quelli di Cesare Borgia, entrambi in cerca del prezioso quadro. Leonora non tarda a innamorarsi di Falco, per il quale da subito ha provato una forte attrazione, ma per ironia della sorte Falco ama alla follia Leonora, che ha incontrato un giorno per le vie di Padova senza sapere che la ragazza si trova così vicina a lui. Ma qual è il mistero che nasconde il quadro, e perché Cesare Borgia desidera ardentemente possederlo assieme alla donna che lo ha ispirato? Per Falco e Leonora le vicende si fanno sempre più intricate mano a mano che il profilo del complotto politico si delinea. Ma il loro amore avrà la meglio su tutti.

Mo Hitorino Marionette
(tradotto, *Un altra marionetta*)
Il mondo del teatro è al centro di questa vicenda inquietante. La protagonista della storia, Nanami Hakino, è un'aspirante attrice dalle spiccate doti naturali. Jin Masayuki è il regista che dirige la compagnia teatrale di cui Nanami fa parte. Jin è uno stranissimo individuo, capace di dolcezze estreme e di un arido cinismo. Nanami inizia a sospettare che questa strana doppia personalità non sia solo un fattore psicologico, ma che esistano realmente due Jin Masayuki che si dividono un'unica vita. Più il mistero si infittisce, più Nanami si sente attratta da questo strano individuo, che incarna apparentemente in un unico essere l'ombra e la luce. Quando la parte gentile di Jin inizia a dimostrare interesse per lei, qualcosa di irrefrenabile si scatena, facendo precipitare gli eventi.

Lilac Nocturne,
(tradotto, *Lilla notturno*)
In una storia breve, Masaomi, uno dei protagonisti di **Waltz wa Shiroi dress de**, salva una ragazza cinese dalle acque del mare. La ragazza si innamora di lui, ma Masaomi è ancora legato al ricordo di Koto. Proprio mentre sembrava che anche lui potesse rifarsi una vita felice, la ragazza muore per proteggerlo da un colpo di pistola.

coprotagonisti maschili, da rendere al lettore veramente arduo decidere da quale parte stare. Un vero esempio di storia costruita bene, ma anche di personaggi ben caratterizzati, anche se, volendo trovare una pecca, forse un po' stereotipati. Del 1991 è la sua seconda storia d'ampio respiro, **Mo Hitorino Marionette** (tradotto Un'altra marionetta), narrata in ben otto volumetti di lusso. La protagonista delle vicende è Nanami, un'aspirante attrice teatrale che si trova alle prese oltre che con il grande impegno che comporta affermarsi in questo ambiente, anche con una serie di misteri che circondano Masayuki, l'affascinante regista che segue i suoi progressi.

Koibitotachi no Bashiyo
(letteralmente, *Il luogo dei fidanzati*)
Maya e Kazuhiko sono amici fin dall'infanzia. Ma se Kazuhiko, promettente pianista, ama Maya senza riserve, la ragazza qualche dubbio ce l'ha. Naturalmente, anche conoscere il bell'Izumi, valente fotografo che ha chiesto proprio a lei di fargli da modella, non fa altro che alimentare le sue incertezze.
Per Kazuhiko non è facile reggere il confronto tra lui, l'amico di sempre, e il bel tenebroso che si è fatto strada nel cuore di Maya, ma forse proprio grazie a questo ha in mano le carte migliori da giocare.

Il 1992 segna il ritorno a una nuova storia breve, **Lilac Nocturne** (tradotto Lilla notturno), dedicata a un personaggio che, evidentemente per il suo amore tormentato, era rimasto nel cuore di molte lettrici: Masaomi, uno dei protagonisti di **Waltz wa Shiroi Dress de**, che si trova alle prese con una storia breve scritta su misura per lui.
Finalmente, nel 1993 esce una delle più belle storie scritte da Chiho Saito, **Kakan no Madonna** (letteralmente La madonna dalla ghirlanda). Anche se alcune gravi imprecisioni storiche spiccano dalle pagine, il manga offre un gradevole spaccato storico del '500 italiano, con tanto di nomi illustri, basti ricordare fra tutti Leonardo

Kanon

Questa è la storia Kanon Hayashi, una ragazza orfana di padre cresciuta dalla madre in Mongolia, dove le due gestiscono un albergo. Da sempre la ragazza ha una passione sfrenata per la musica, ma soprattutto è abilissima nel suonare il violino.

La vita di Kanon è però destinata a cambiare molto presto: la madre, sul letto di morte, le rivela che il padre non è morto come in tutti questi anni le aveva fatto credere, ma oltre a essere ancora vivo, è un affermato musicista che non sa nulla della sua esistenza.

Con l'aiuto di Tendo, un ragazzo giapponese, Kanon arriva a Tokyo con la speranza di trovare suo padre. Introdotta da Tendo nel mondo della musica classica, la ragazza si troverà ben presto, grazie alle sue doti di violinista, davanti a una scelta: l'amore per Tendo o quello per la musica. Sarà il ragazzo a scegliere per lei, lasciandola a malincuore nelle mani di Gen Mikami, ex ragazzo prodigio, ora uno dei direttori d'orchestra più famosi del Giappone.

L'oscuro carisma di Gen non tarderà comunque ad affascinare Kanon che, sempre più confusa, inizia a calcare il palcoscenico. Intanto, con l'aiuto della zia materna, la rosa dei nomi possibili per identificare finalmente suo padre si restringe a tre: il violinista Kouki Sawa, il pianista Sachio Kajiwara e, per finire, il direttore d'orchestra Gregory Kento.

Grazie al suo debutto nel mondo della musica da camera, Kanon ha la possibilità di avvicinare sia Sawa che Kajiwara, ma entrambi, oltre a rivelarsi dei loschi individui, vanificano le sue speranze. Intanto il suo rapporto di odio-amore con Gen si fa sempre più stretto, e nonostante l'uomo dimostri in diverse occasioni di avere più di un'amante, Kanon se ne sente attratta. Solo quando Gen si sposa con la figlia cerebrolesa di una sua amante, Kanon riesce apparentemente a staccarsi da lui. Tendo rientra in scena, ma Kanon ormai nei suoi confronti sente solo gratitudine. Grazie a Gen, tornato a Tokyo accompagnato da Gregory, il vero padre di Kanon, finalmente i sogni della ragazza si concretizzano e la passione tra i due torna più forte che mai.

Purtroppo, a Gregory non rimane molto da vivere, e prima di morire lascia una lettera a Kanon per svelarle che in realtà neanche lui è il suo vero padre. Alla ragazza non giunge alcuna missiva, ma per una serie di circostanze è Tendo a leggere la lettera. Intanto Gen ha l'occasione di vedere una foto della mamma di Kanon e riconosce in lei la fotografa con cui aveva avuto un flirt da giovanissimo.

Il calcolo dell'età di Kanon farebbe pensare che proprio Gen possa essere suo padre. Mentre Tendo segue questa pista, Gen preferisce escludere in partenza la possibilità, anche perché ormai la storia tra i due è ben lontana dall'essere solo platonica. Le conferme comunque non tardano ad arrivare e i due innamorati si separano forzatamente.

Dopo quattro anni, Gen e Kanon vengono riuniti dalle circostanze: un duetto in un importantissimo concerto. I loro sentimenti, tutt'altro che sopiti, li spingono nuovamente l'una fra le braccia dell'altro.

Finora solo sei volumetti di lusso sono usciti nelle librerie, ma l'autrice sembra aver ancora molto da dire sulla storia d'amore fra Gen e Kanon.

da Vinci e Cesare Borgia. Ancora una volta, come vuole la regola dello shojo manga, è l'amore il protagonista. In sette volumi, seguiamo le vicende di una ragazza che pur di sfuggire al proprio destino è pronta ad affrontare l'ignoto. Ormai il nome di Chiho Saito è sinonimo di garanzia, la storia è ben costruita grazie alle sue precedenti esperienze, in cui l'azione va a braccetto con il sentimento, e i colpi di scena si susseguono a ritmo incalzante, impedendo al lettore di adagiarsi sulla storia senza appassionarvisi.

A due anni di distanza da **Lilac Nocturne** e a quattro da **Waltz wa Shiroi Dress de**, Chiho Saito riprende in mano il pennino, anche se in realtà non l'aveva mai abbandonato, preferendo dedicarsi a storie brevi sviluppate parallelamente a quelle più lunghe, per disegnare **Magnolia Waltz** (tradotto Il valzer della magnolia), il seguito delle vicende di Koto e William, gli altri due protagonisti, assieme a Masaomi, di **Waltz wa Shiroi Dress de**. Incredibile come riesca a tirare fuori ancora colpi di scena e avventure da una storia che ormai avrebbe dovuto dire già tutto, ma sicuramente sta proprio in questo l'abilità di un valido sceneggiatore. Forse per poter dar sfogo

Tenshi no Tatoo
(tradotto, *Il tatuaggio dell'angelo*)

L'eroina di questa storia è Misaki, una studentessa come ce ne sono tante. La sua vita apparentemente di ragazza normale subisce una svolta quando un ragazzo, Shun, le salva fortuitamente la vita. Shun non è, però, il solo a sconvolgere la vita di Misaki, infatti Kira, un oscuro e misterioso quanto affascinante individuo pur di rintracciarla non esita a ucciderne addirittura la madre, manifestando diabolici poteri, nonché una stella di David incisa sulla fronte. Ben presto, però, anche Misaki scoprirà strani simboli sul proprio corpo: due triangoli sulla schiena all'altezza delle scapole! Una forza irresistibile spinge Shun a proteggere in tutti i modi, la ragazza, che con orrore vede la sua famiglia completamente annientata. Con il procedere delle vicende, un importante tassello si aggiunge agli altri: Kira e Shun, pur di raggiungere Misaki, hanno fatto un salto nel tempo, entrambi, infatti, appartengono al futuro! Durante una colluttazione presso la casa dei nonni di Misaki, Kira dà dimostrazione dei suoi enormi poteri e subito dopo confessa alla ragazza attonita di essere giunto dal futuro solo per concepire un bambino assieme a lei. Il figlio, infatti, sarà un essere supremo, somma dei loro poteri uniti. La missione di Shun, invece, è quella di scongiurare con ogni mezzo possibile (anche uccidendo Misaki) il verificarsi di questo evento che sconvolgerebbe il mondo del futuro. Purtroppo, però, accade qualcosa che nessuno avrebbe potuto calcolare: Misaki e Shun si innamorano l'uno dell'altro. Lo scontro finale tra Kira e Shun è inevitabile: uno scontro in cui la ragazza dovrà riversare tutte le sue energie nonché tutti i suoi poteri angelici!

alle miriadi di idee che le frullano per la testa, dal 1991 escono con il ritmo di un paio di volumi all'anno brevi storie d'amore disegnate tra un impegno e l'altro, raccolte sotto il titolo **Koi Monogatari** (letteralmente Storie d'amore) che tuttora, al decimo volumetto uscito, non accennano a concludersi, preferendo vivere parallelamente agli altri suoi lavori. Tant'è, che non le impediscono nel 1995 di dare in pasto al pubblico una nuova opera, che conta a tutt'oggi almeno sei volumetti di lusso disponibili in libreria: **Kanon**; ancora una volta, il tema della fortificazione di una ragazza, Kanon per l'appunto, che diventa donna attraverso le molteplici difficoltà della vita, ma soprattutto grazie a un mondo, quello della musica classica, che può farti salire ai vertici della fama e con altrettanta rapidità farti precipitare nel fallimento.

Se **Kanon** attualmente non è ancora conclusa, **Shojo Kakumei Utena** in soli cinque volumi ha esaurito la sua storia a fumetti, inghiottita dal mercato dell'home video e portata ai vertici delle classifiche nipponiche. Come tutti sanno, però, quello che sa darti un romanzo e quindi anche un fumetto - che per molti versi gli è fratello - in fatto di profondità, introspezione e completezza, non sarà mai paragonabile a quello che lascia il cinema o la televisione, che colorano, abbelliscono, ma raramente approfondiscono, anzi...

Magnolia Waltz
(tradotto, *Il valzer della magnolia*)

Cosa accade dopo che nella storia che abbiamo tanto amato i due protagonisti si abbracciano felici nel classico The End? Dove vanno? Cosa fanno? Ebbene, Chiho interrompe riapre i titoli di coda per raccontarci quello che accade a Koto e William dopo che con tanti sforzi sono riusciti a scappare insieme lasciando Masaomi perdente sulla banchina del porto. Passano alcuni anni, è il 1937. I due giovani sono finalmente riusciti a sposarsi, Koto ha coronato il suo sogno di aprire un atelier di moda e il successo non tarda ad arriderle. Purtroppo William non trova la tranquillità, e per questioni politiche è di nuovo costretto a fuggire proprio mentre Koto dà alla luce suo figlio. E ancora una volta Masaomi e William si trovano faccia a faccia. Oramai, però, non c'è più competizione fra i due, anzi, tra loro si è instaurata una grande amicizia che, unita all'amore che prova per Koto, porterà Masaomi a occuparsi di lei e del suo bambino quando William verrà a mancare prematuramente a causa di disordini nel suo paese natale... Anche se purtroppo molto presto anche Masaomi sarà costretto a seguire il destino tragico dell'amico/rivale. La scena si chiude con due ragazzi intorno ai dieci anni, l'uno il ritratto di William e l'altro quello di Masaomi, che giocano insieme come due veri fratelli sotto lo sguardo amorevole di Koto, la loro mamma.

VOCABOLARIO DI UTENA

ODORI GAKUEN
E' una scuola privata mista che accoglie al suo interno studenti dalle scuole elementari fino alle superiori.

SEITOKAI
Associazione studentesca della Odori Gakuen. Ne fanno parte tutti i duellanti. I membri dell'associazione sono Kiryu Touga, del secondo anno delle scuole superiori e presidente dell'associazione studentesca scolastica, Kyoichi Saionji, anche lui del secondo anno, vice capo del consiglio studentesco e capitano del club di Kendo, Juri Arisugawa, capitano del club di fioretto, al primo anno di superiori, e per finire Kaoru Miki, il più piccolo del gruppo, che frequenta infatti il primo anno delle scuole medie. Questi quattro studenti sono oggetto di timore reverenziale da parte di tutti gli altri allievi della scuola. Posseggono tutti e quattro l'anello col sigillo della rosa. Il loro compito è quello di sfidarsi per avere la *Sposa della Rosa*. Attualmente, è Saionji a possederla.

SEKAI NO HATE
Letteralmente, *Confine del mondo*. Non si sa se sia il nome di una singola persona o di un gruppo. E' però da *Confine del mondo* che arrivano ai duellanti gli ordini che devono eseguire. Il castello che si vede sotto forma di miraggio nel cielo dell'arena è molto importante e forse è strettamente collegato con *Confine del mondo*.

DIOS NO KEN
Letteralmente, *La spada di Dios*. E' la spada che può essere usata solo dal vincitore di tutti i duelli. Viene materializzata dal petto della *Sposa della Rosa* prima del inizio dell'inizio del combattimento. La sua potenza è ineguagliabile.

BARA NO KOKUHIN
Letteralmente, *Sigillo della Rosa*. E' un anello su cui è incisa la forma stilizzata di una rosa (nel fumetto la rosa è lavorata sull'anello e non stilizzata come nella serie TV). Tutti gli appartenenti al Seitokai ne possiedono uno. L'anello è un dono di *Confine del mondo* e ha un potere speciale: senza di esso non si può accedere all'arena. Tutti i duellanti indossano l'anello all'anulare sinistro come una fede nuziale.

BARA NO HAYOME
Tradotto, *Sposa della Rosa*. Tutti i duellanti riconoscono in Anshi Himemiya la *Sposa della Rosa*. E' per conquistare lei che i duellanti combattono, perché averla significa comandare il mondo. La *Sposa della Rosa* è schiava di chi la possiede.

OJI SAMA
Letteralmente, *Principe*. E' il ragazzo che Utena ama. E' colui che sette anni prima l'ha salvata dalle acque del fiume. Con le sue parole dolci le ha trasmesso un messaggio molto importante: «devi diventare una persona forte», e lei ha seguito il suo consiglio. E' stato lui a regalarle l'anello per poterla rivedere.

UTENA

La fillette révolutionnaire

Come spessissimo accade, anzi, è più giusto affermare che si tratta della normalità, tra la trasposizione animata e il fumetto da cui questa è tratta, c'è un bel po' di differenza. **Shojo Kakumei Utena** è un esempio lampante di questa asserzione.

La prima differenza tra manga e anime, quella che salta subito agli occhi, è un cambiamento di colori. La protagonista, Utena, nel fumetto indossa un'uniforme dal taglio maschile e di colore rosa, mentre i suoi capelli, come si vede dalla copertina originale dei primi due volumetti di lusso, dovevano essere biondi. Il suo colore di capelli e la sua uniforme rosa resteranno invariati per poco, visto che dal terzo volume in poi i suoi capelli assumeranno il colore dell'uniforme, mentre il suo vestito per magia diventerà nero... Il perché di questa 'rivoluzione' è presto spiegato: biondo su rosa in televisione creava poco contrasto, ma rosa su nero evidenziava e metteva in risalto la figura della protagonista. Così, inchinandosi alle dure leggi del mercato, Chiho Saito, dal terzo volume, serializzato contemporaneamente alla serie TV, ha modificato il personaggio. Fortunatamente, quando nel gennaio del 1997 uscì il primo volume di **Shojo Kakumei Utena**, il progetto di renderlo un cartone animato forse non esisteva ancora, così l'autrice, in maniera più libera, ha potuto approfondire e fare maggior luce sui protagonisti, soprattutto su Utena, fin dall'inizio della storia.

Se la prima puntata dell'anime si apre con l'ingresso nella nuova scuola di Utena e la protagonista rimane ancora misteriosa, nel fumetto scopriamo subito un importante tassello della sua infanzia. Il sipario si apre infatti sulla sua vita prima dell'iscrizione alla Odori Gakuen.

Utena Tenjo vive con la zia Yurika e frequenta le scuole medie: è un vero e proprio

maschiaccio, perché oltre a non voler indossare abiti femminili utilizza anche il linguaggio sboccato tipico dei ragazzi. In un flash-back riviviamo con lei gli avvenimenti di sette anni prima, quando, alla notizia di aver perso entrambi i genitori, si trovava a vagare per le strade della città sotto

shock, e quando d'impulso, sulla sponda di un fiume, si lasciò cadere. Un misterioso ragazzo in alta uniforme arrivò a soccorrerla, e facendole forza le disse che non doveva considerarsi più sola. Le donò un bellissimo anello a forma di rosa e le disse, andandosene, che un giorno si sarebbero rivisti. Mentre il ragazzo pronunciava queste parole, Utena sentì il suo odore, un dolcissimo profumo di rose. Da quel giorno, ogni anno Utena riceve una cartolina in una busta sigillata da un timbro a forma di rosa. Quest'anno, per la prima volta, la cartolina reca un messaggio: «Quest'anno ti incontrerò». Unendo il retro di tutte le cartoline ricevute dalla ragazza nel corso degli anni come in un puzzle, si forma l'immagine dell'istituto Otori Gakuen, una scuola privata dotata di dormitorio. Utena decide così, all'apertura del nuovo anno

scolastico, di iscriversi A quella scuola, con la speranza di incontrare finalmente il suo principe (nel fumetto viene scherzosamente chiamato da Utena Pelo Pelo, che in giapponese è il rumore delle lacrime che scendono lungo le guance. Il ragazzo infatti, consolandola aveva leccato le sue lacrime). All'interno dell'istituto, Utena fa la conoscenza di alcuni strani individui che indossano una particolare uniforme: sono i duellanti, accomunati tutti dallo stesso anello a forma di rosa che indossa anche Utena.
Un'altra ragazza attira l'attenzione della giovane: si tratta di Anshi Himemiya, una fragile fanciulla dai tratti indiani che viene ripetutamente maltrattata da Koichi Saionji, capo del club di Kendo e anche lui membro del Seitokai, l'associazione dei duellanti.
Per vendicare l'onore di una sua nuova amica, innamorata di Saionji e da lui presa pubblicamente in giro (ha affisso nella bacheca della scuola la lettera d'amore che la ragazza gli aveva mandato), Utena sfida Saionji a duello nel boschetto che sovrasta la scuola. Grazie all'anello, la ragazza accede a una singolare arena situata al culmine di un'infinita scalinata, dove sono soliti sfidarsi i duellanti. Nel cielo, un castello, o un riflesso di esso, galleggia capovolto nell'aria. Ad attenderla nell'arena, oltre a Saionji c'è anche Anshi Himemiya vestita anche lei con un'uniforme dall'ampia gonna. Il duello ha inizio, e Saionji estrae proprio dal petto di Anshi la spada che userà nello scontro: Anshi, infatti, rappresenta la Sposa della Rosa, colei che è legata per scelta al vincitore del duello. Tutti i duellanti, compresa Utena, indossano infatti l'anello col sigillo della rosa all'anulare sinistro, rappresentando lo Sposo della Rosa! Il duello ha inizio, anche se il risultato appare scontato. E qui mi fermo per non rovinare a nessuno la sorpresa, perché è facile che una serie così importante, famosa ma soprattutto interessante e - perché no? - anche commerciale (non sempre è sinonimo di negativo) arrivi in Italia, se non in televisione, almeno in versione cartacea... La migliore!

I CASTELLI ANIMATI

Festival del cinema d'animazione internazionale

Il festival internazionale del cinema d'animazione **I Castelli Animati** giunge alla sua terza edizione, e da quest'anno punta a diventare il più importante evento del settore in Italia. La preparazione della terza edizione è sorretta dal successo andato oltre ogni attesa della seconda, con 3250 ragazzi coinvolti nelle matinée di Genzano Ciampino e Velletri, 1420 partecipanti alla rassegna cinematografica, laboratori di animazione nelle scuole elementari di quattro Comuni, 110 insegnanti ai corsi di aggiornamento e 25 classi ai veri e propri laboratori.

Quest'anno saranno ospiti del Festival circa 50 personalità internazionali tra autori, produttori, giornalisti, studiosi e artisti. Dal 15 al 17 ottobre, nel cinema di Genzano, verranno presentati film provenienti da tutti i continenti, che forniranno un quadro completo dell'animazione mondiale composto da lungometraggi, serie TV, cortometraggi, CD ROM, videoclip e computer animation, e completato da interviste agli autori e dibattiti.

Si terrà inoltre il **Secondo Concorso Internazionale**, con il meglio del cinema d'animazione d'autore di tutto il mondo, affiancato per la prima volta dal **Concorso per il Cinema d'Animazione Italiano**, una vetrina speciale per promuovere e valorizzare la produzione nazionale. Le Giurie saranno composte da alcuni dei più importanti autori di animazione e da personalità del cinema, dell'arte e della cultura, fra cui **Federico Vitali**, **Vincenzo Gioanola**, **Daniele Luchetti**, **Sergio Staino** e **Carla Accardi**.

Tra le anteprime del Festival spicca **The Jungle Emperor - Jungle Taitei**, il lungometraggio animato tratto dall'omonima serie di **Osamu Tezuka**, e realizzato dalla Tezuka Production a nove anni dalla scomparsa del grande autore nipponico. In anteprima europea, inoltre, sarà proiettato il lungometraggio **Black Jack**, realizzato dalla stessa casa di produzione in seguito al successo dell'omonima miniserie in videocassetta. In più, sempre con un occhio al Giappone, sarà proiettato lo special televisivo **Kenji no Haru**, dedicato alla figura del grande scrittore Kenji Miyazawa, con la partecipazione di Giorgio Amitrano, noto studioso e traduttore italiano delle sue opere e di quelle di Banana Yoshimoto. Saranno poi proposte le più recenti, interessanti e divertenti produzioni animate destinate alla TV provenienti dagli USA, dalla Russia, dalla Francia, dal Belgio, dalla Gran Bretagna, dalla Finlandia e, per quanto riguarda il nostro Paese, le produzioni Rai e Mediaset.

On a full moon

a film by Lee Whitmore

Una nuova sezione vedrà inoltre la presentazione di opere animate non destinate al cinema o alla TV, composta da CD ROM, didattica, videogiochi e spot pubblicitari, in modo da fornire una visione ancora più ampia dei media. Due grandi autori pluripremiati saranno i padrini della manifestazione, e sarà possibile visionare al completo la loro opera omnia: **Vincenzo Gioanola** e **Jean François Laguionie**. Di quest'ultimo sarà forse possibile vedere anche l'attesissimo **Le Chateau des Singes**, attualmente ancora in lavorazione.

Un'occasione unica che gli amanti della buona animazione non devono assolutamente lasciarsi sfuggire. La direzione artistica è affidata a **Luca Raffaelli**, giornalista e curatore di **De Press** per **Kappa Magazine**.

I CASTELLI ANIMATI 1998

International Animated Film Festival

3^ edizione

Genzano (Roma) 15 - 16 - 17 ottobre 1998

Per informazioni:

Segreteria del Festival

tel. (06) 9391577

Tre proiezioni al giorno

(giovedì escluso)

ore 10:30

ore 15:30

ore 21:00

presso il Cinema di Genzano

VALE UNA RIDUZIONE DI LIRE 2.000 SUL BIGLIETTO D'INGRESSO

Presentando questo tagliando alla cassa pagherai lire 3.000 anziché lire 5.000!

ANIME

Compilation, Giappone
© Toei/NTV/TBS
Toei, 118', ¥ 4.700

Quando viene realizzato un cartone animato, grandissima importanza ricopre la colonna sonora, ma altrettanta importanza assume la sigla animata. Come in un pacchetto regalo: tanto più è bella la confezione quanto più sembra prezioso il dono.
In Italia, purtroppo, raramente abbiamo potuto apprezzare le sigle originali (a volte sono ben più di due) perché tagliate e ri-musicate, oppure molto più spesso, create appositamente per il fruitore nostrano, che se non vede spezzoni del cartone animato anche nella sigla non è certo di stare guardando proprio il cartone animato che gli interessa. Si perde in questo modo forse la parte più bella (e mi riferisco soprattutto a immagini e animazioni) di tutto il cartone animato. Per fortuna che, consci del valore artistico racchiuso in una sigla, anche questa volta i giapponesi ci hanno dato una mano. Da qualche anno, l'ultimo è uscito l'anno scorso, una collana di laser disc raccoglie cronologicamente tutti questi preziosi filmati suddividendoli per case di produzione.
Dedicati alla Toei Doga sono usciti fino a oggi tre laser disc contenenti sigle (opening ed ending titles) dall'anno 1963 all'anno 1989. Se consideriamo che l'anime nasce appunto negli anni Sessanta, si può giudicare la raccolta veramente completa nel suo genere.
Il primo disc inizia la sua carrellata di pezzi dal 1963 fino ad arrivare al 1975 racchiudendo al suo interno vere e proprie chicche come *Ufo Robot Grendizer* (il nostro *Goldrake*), *Mazinger Z*, *Devilman*, *Cyborg 009*, *Majokko Meg chan* (la nostra Bia), *Great Mazinger*, *Cutie Honey*, *Tiger man* e tantissimi altri per un totale complessivo di 101 pezzi. Invece sono 91 pezzi sono racchiusi del secondo laser dedicato alla Toei, ma praticamente tutti appartengono a cartoni animati che sono apprezzati anche sulle nostre sponde. Il [illegible] presi in esame questa volta sono gli anni che vanno dal 1976 al 1982, anche qui è doveroso citare alcuni dei titoli più famosi: *Dr. Slump e Arale chan*, *Ginga Tetsudo 999* (il nostro *Galaxy Express*), *Uchu Kaizoku Captain Harlock*, *Candy Candy*, *Hana no Ko Lun Lun* (la nostrana *Lulù dei fiori*), *Hello Sandybelle*, *Sf Sayuki Starzinger*, *Daikengo*, *Captain Future* e, per chiudere la lista, *Danguard Ace*.
L'ultimo dei tre laser dedicato alla storica casa produttrice giapponese si spinge più avanti, fino a toccare, partendo dal 1983, il 1989. Si chiude così un trentennio di produzioni che spaziano tra i generi più disparati. In quest'ultima raccolta spiccano nomi illustri come: *Saint Seiya*, *Dragon Ball*, *Hokuto no Ken*, *Ai shite night* (da noi *kiss me Licia*) e la piccola *Memole*. Complessivamente ben 82 sono i pezzi raccolti nel laser disc.
Solo l'anno scorso è uscito il primo laser disc dedicato alle produzioni televisive della Nippon Animation, che partendo dal 1975 arriva fino al 1983. All'interno 83 sigle si danno la staffetta: tra le più famose spiccano [illegible], *Conan*, *Charlotte*, [illegible] *Maya* (la nostra *Ape Maia*), [illegible] fino ad *Anna dai capelli rossi*. Affermare che queste raccolte sono imperdibili equivale sicuramente a sminuire l'importanza che queste opere rivestono. Non si tratta solo di una compilation da guardare e da ascoltare con piacere, ma anche di una vera e propria memoria storica di ciò che hanno rappresentato e tutt'ora rappresentano queste produzioni in Giappone, e ora anche in buona parte del mondo. **BR**

MAGIC KNIGHT RAYEARTH

Avventura, Giappone, 1994
© Clamp/Kodansha/Dentsu/YTV/TMS/K
Yamato, 100 min

Tre ragazzine giapponesi vengono trasportate in un mondo parallelo alla Terra chiamato Sephiro. Giunte su questo mondo, alle tre viene affidato il compito di diventare cavalieri magici e liberare la principessa Emeraude dalla prigionia. Questa è, a grandi linee, la storia che avrete sicuramente avuto modo sia di leggere (visto che i fumetti li abbiamo pubblicati su **Kappa Extra**), sia di vedere in televisione (*Una porta socchiusa ai confini del sole*). Quello che forse non sapete è che questa edizione in videocassetta non è censurata (come invece era in TV) e presenta un nuovo doppiaggio.
Sul fatto che non ci siano censure non possiamo che essere contenti e apprezzare questa edizione, ma sul nuovo doppiaggio e su altri strani cambiamenti c'è molto da discutere. Per prima cosa, non si capisce perché tutta questa attenzione a mantenere l'originalità (in alcuni casi eccessiva) della serie, e poi le protagoniste hanno i nomi usati in TV e non quelli originali, e il fatto che la sigla iniziale sia in italiano (utilizzando però la musica originale) e arrangiata per essere cantata da una voce maschile, quando la canzone originale era cantata da una donna. Ma la cosa più assurda è sicuramente il fatto di utilizzare alcuni dialetti italiani per il doppiaggio di certi personaggi. È vero che anche nella versione giapponese questi parlavano in dialetto, ma è anche vero che i dialetti giapponesi si differenziano dalla lingua solo per pochi particolari e per alcuni [illegible] di pronuncia, quindi non si possono assolutamente paragonare a quelli italiani, che sono molto differenziati e a volte sembrano propri linguaggi a sé stanti.
Personalmente ritengo che (problemi linguistici a parte) la parlata dialettale stoni molto affiancata al disegno giapponese. Concludendo, pregevole lo sforzo di proporre un'edizione non censurata, ma alquanto seccanti i particolari che ho elencato sopra. Da acquistare solo se siete particolarmente affezionati alla serie. **AP**

GAURRO veramente

G-SAVIOUR © Sunrise

E' il ventennale della nascita di **Gundam**, e naturalmente la Bandai e la Sunrise ce la mettono tutta per lustrare il loro personaggio simbolo. E mentre stanno infilando tutta la prima gloriosa serie in laser disc (gli ultimi episodi saranno in vendita entro la fine del 1998), sono apparsi i due film **Gundam W Endlesswaltz** e **8th MS Team**, a cui si affiancherà presto una nuova serie televisiva. La cosa più curiosa, però, è lo special TV **G-Savior**, che grazie alla solita computer grafica porta i celebri mobil suit nella realtà, fra attori in carne e ossa. Se siete fan di **Gundam**, preparatevi all'indigestione. Se non lo siete, a maggior ragione vi consiglio un digestivo. **K**

ÆON FLUX © MTV/Chung

RUBRIKAPPA

c/o Edizioni Star Comics, Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)

CINDY © PEPSI/Chung

Molto bene, gentazza! Finite le vacanze, finita l'estate e finito tutto il resto! Per cui, finalmente, i nostri amici occhiomandorlati hanno ripreso a produrre a ritmo serrato, e forse c'è caso che questanno si possa assistere alla nascita di qualche nuova idea... Nel caso non fosse così, allora l'animazione giapponese andrebbe veramente verso lo sfascio totale. Chi mi fa sperare un po' è Peter Chung, di cui i quattro Kappagaùrri vi recensirono **Aeon Flux** prodotto per MTV. Il suo tratto snérvolo è piaciuto anche in Giappone, e così Rin Taro (una nostra vecchissima conoscenza: il suo nome appariva già nelle serie TV anni 70!) e Masao Maruyama lo hanno voluto al lavoro sui personaggi di **Alexander**, tratto da un romanzo di Hiroshi Aramata, sceneggiato da Sadayuki Murai per la regia di Yoshinori Kanemori. Si tratta di una serie di OAV in tredici videocassette animate dalla Mad House, in uscita il prossimo novembre, che rivisita le gesta di Alessandro Magno, trasformando la sua epopea (oh, che bella parola! Aspetta che la ridico: epopea) in una saga a metà fra il fantasy e il fantascientifico, fra giganti, armi tecnologiche e gente che vola, il tutto condito da computer grafica e musica techno-rock. Sul fronte 'autori strani' vi segnalo anche il nuovo operato di Shinichi **"Fortified School"** Hiromoto, che dopo aver concluso i due libri con la sua versione di **Guerre Stellari - Il ritorno dello Jedi**, ha firmato un episodio autoconclusivo di **Neo Devilman** in cui svela l'altra faccia di Amon in un complicato yin-yangamento, e si appresta a sfoderare una commedia... romantica a tinte sanguigne! Pazzo? Sì, ma è per questo che ci piace, e dato che ormai va a braccetto coi Kappagaùrri (si sono incontrati anche a San Diego quest'estate, e a dicembre è previsto uno sbronza-party a Tokyo, a cui si aggiungerà anche Tsutomu **"Jiraishin"** Takahashi) credo proprio che la maggior parte dei suoi lavori li vedrete sotto il marchio Star. Altri pazzoidi al lavoro: Hideaki Anno sta lavorando nientemeno che alla versione animata di uno shojo manga di Masami Tsuda intitolato **Kareshi Kanojo no jisho** (Fra lui e lei) che verrà trasmesso in TV questo autunno, mentre contemporaneamente è impegnato nella produzione di film per adulti (quelli sporcellosi, insomma)... Be', se questo non significa essere eclettici... Keita Amemiya, invece, dopo il successo internazionale di **Zeiram** e di tutte le sue altre mostruose creazioni, è al lavoro su un non meglio precisato film d'animazione intitolato **Mikazuki** (Luna crescente), e speriamo vivamente che ci faccia tremare le gengive come lui sa.

MOTHRA 3 © TOHO

Lo spazio stringe! Giusto quel minimo che mi basta per annunciarvi che il **Godzilla** americano non ha affossato la voglia di kaiju eiga vecchio stile (gente in costumi da mostro, in pratica) e sia la Toho, sia la Daiei ripartono all'attacco, l'una con **Mothra 3** - in cui la falenona gigante questa volta dovrà affrontare il vero, unico e tricefalo King Ghidora -, l'altra con **Gamera 3**, di cui non si sa ancora molto, se non sul rinnovato look della testuggine volante, ora molto più scagliosa e - apparentemente - più 'bad' del solito. Staremo a vedere. Nel frattempo, cetrioli a tutti! **Il Kappa**

On Your Mark

di ANDREA BARICORDI

E' accaduto a cavallo tra il 1994 e il 1995, quando lo Studio Gibli di Hayao Miyazaki e Isao Takahata si preparava a lanciare al cinema **Mimi o Sumaseba**, di cui abbiamo parlato due mesi fa. La Yamaha Music Foundation e la Real Cast commissionano al 'Disney d'Oriente' il video di **On Your Mark**, la nuova canzone di Chage & Aska, un duo musicale che debuttò in Giappone in pieni anni Ottanta con il brano Banri No Kawa, e che tuttora continua a piacere a fan vecchi e nuovi. Loro sono Ryo Aska (testi, musica, voce solista) e il misterioso Chage (chitarra, seconda voce); i loro brani sono di genere romantico, ma non di quelli che scadono nella solita canzonetta d'amore trita e ritrita, bensì ricchi di metafore e spesso con un gusto amarognolo.
E così, dato che il loro aspetto è davvero caratteristico, nell'accettare l'incarico, Miyazaki ha voluto dire la sua: Chage e Aska sarebbero apparsi nel video sotto forma di protagonisti, ma a cartoni animati, e la storia non avrebbe dovuto seguire necessariamente il testo della canzone, bensì le sensazioni che suscitava la musica.
E così è stato. Miyazaki ha di nuovo dato prova di meritare la fama di grande regista, e ha sfornato in un tempo relativamente breve quello che può essere considerato a tutti gli effetti un film d'animazione, nonostante la sua durata sia sì e no di sei minuti.

La scena si apre su un paesaggio verdeggiante, deturpato da una torreggiante costruzione futuristica color ruggine. Sulla strada sta correndo un camion dall'aspetto fantascientifico marchiato col simbolo della radioattività. L'inizio pacato della musica e delle immagini viene sconvolto da un repentino cambio di scena: ora siamo nel cielo di una metropoli immensa, fra elicotteri della polizia militare, torri di metallo e fari puntati verso il cielo. Un grattacielo riportante la profetica scritta al neon «God is watching you» (Dio vi osserva) viene preso d'assalto dalle forze dell'ordine che si fanno largo a colpi di mitra e di fumogeni tra i sacerdoti e gli adepti di un non meglio precisato ordine religioso. Durante l'operazione, due agenti recuperano una ragazzina dotata di ali, apparentemente tenuta segregata nella torre in condizioni disumane. E' qui che scopriamo che i due sono proprio Chage & Aska, e che la vicenda avrà inizio da loro. Dopo aver lasciato la ragazza nelle mani della scientifica, i due tornano alla vita di tutti i giorni, ma è evidente che l'inquietudine li sta attanagliando. Che ne sarà di quella ragazzina? I due colleghi si preparano così a fare qualcosa assolutamente fuori dagli schemi, qualcosa che cambierà radicalmente la loro vita: liberare la ragazza alata.

«Il video è ambientato alla fine del millennio, dopo un olocausto nucleare. La Terra sta soffrendo per la grande quantità di radioattività e per i milioni di persone ammalate. Mi sono chiesto come avrebbe potuto fare l'umanità a sopravvivere in un mondo del genere», dice Miyazaki parlando dell'ambientazione.

La risposta è che i sopravvissuti si ritireranno in zone protette, decontaminate dalla radioattività, in grandi pozzi a cielo aperto che sprofondano per centinaia e centinaia di metri nella crosta terrestre, collegati all'esterno solo da pochissime vie tenute costantemente sotto controllo e disseminate di segnali che avvertono del pericolo di allontanarsi dalla città.

«Non vorrei che gli spettatori pensassero alla ragazza con le ali come a un vero e proprio angelo, e nemmeno che i due agenti fossero suoi amici da prima dell'inizio del video. Insomma, lei non simboleggia una sorta di 'salvatore' dell'umanità. Piuttosto, simboleggia la speranza che qualcosa può cambiare, basta la volontà». Il fatto che i due protagonisti decidano di spezzare l'equilibrio delle loro vite con un gesto così estremo come quello di 'andare contro' è in effetti la prova di ciò che il regista afferma.

Il video prosegue con la liberazione della ragazzina alata, in una serie di sequenze molto divertenti che citano neanche troppo velatamente i Lupin III e Jigen de **Il Castello di Cagliostro**. I due eludono abilmente i sistemi di sicurezza dei laboratori in cui scienziati privi di scrupoli tengono relegata l'angelica creatura, ma l'allarme scatta; Chage e Aska si lanciano così in una fuga disperata lungo le autostrade sospese nel vuoto che attraversano la città, ma uno dei velivoli

della polizia li fa precipitare. Fine.
Ma qui interviene il genio di Miyazaki. Le cose sarebbero potute andare in questo modo... oppure in quest'altro. Il video riprende, accompagnato dal ritornello della canzone, e mostra in breve gli eventi principali della storia appena narrata. Giunto però al punto clou, il mezzo su cui sono in fuga Chage, Aska e la ragaz-

zina smette di precipitare nel vuoto, sostenuto da potenti propulsori. I tre trovano una via di fuga piantandosi con il mezzo nella parete di un palazzo, poi prendono un'auto e corrono verso l'esterno della città, ormai abbandonati dagli inseguitori che temono la zona radioattiva circostante. Ma appena usciti, i tre fuggiaschi trovano prati verdi e alberi, anche se sullo sfondo appaiono le sagome di centrali nucleari abbandonate. Così come si fa con un uccellino ferito a un'ala dopo la guarigione, i due prendono in braccio la ragazza e le fanno dispiegare le ali, aiutati dal moto della macchina. E ringraziandoli, lei prende il volo e sale oltre le nubi, mentre Chage e Aska fanno fermare l'auto a lato della strada, soddisfatti del loro gesto e incuranti di quello che potrà significare al loro ritorno nella metropoli interrata. Ma torneranno veramente, poi?
«E' una domanda che non ho voluto pormi», confessa Miyazaki. «Quando si fa un gesto di speranza, le conseguenze non sono importanti. L'unica cosa buona da fare è agire, perché significa tornare a vivere veramente dopo un periodo di disperazione».
Il video, oltre che sulle reti musicali e nelle top ten, è stato proiettato nelle sale cinematografiche giapponesi prima del lungometraggio **Mimi o Sumaseba**, e ha ottenuto molti consensi. La canzone entra subito nell'orecchio, e le immagini sono come al solito di grande impatto, studiate con estro cinematografico piuttosto che da videoclip. L'ambientazione, a metà tra **Conan il ragazzo del futuro** e **Laputa**, tiene conto anche dei minimi dettagli, e così anche gli sfondi sono vivi, animati, partecipano all'azione, e prima di vedere veramente tutto ciò che il video contiene e racconta è necessario rivederlo almeno dieci volte. Una nuova, grande prova che Hayao Miyazaki ha egregiamente superato.

LA VIDEOCASSETTA

Qualche tempo dopo, il video è apparso nei music store e nelle viteoteche giapponesi in cassetta, addirit-

tura sotto il marchio della 'Collezione Gibli', che raccoglie e ufficializza - un po' come i 'Classici Disney' - tutti i film di Miyazaki e Takahata. Il prezzo è di 2.835 yen e ha una durata di venti minuti, poiché non contiene solo il video in questione. Dopo **On Your Mark**, infatti, è possibile gustarsi un altro video di Chage & Aska in carne e ossa (il titolo è **Something There**), ma soprattutto quello che viene definito il 'leica reel' di **On Your Mark**. Si tratta di un'interessantissima versione del video con la canzone 'pulita' dai rumori delle scene d'azione, ma soprattutto che mostra in sequenza e in sincrono con la musica tutto lo storyboard a colori realizzato personalmente da Miyazaki. Per chi ama Miyazaki è sicuramente doveroso (oltre che piacevole!) fare in modo di avere in casa questa videocassetta accanto a quelle di **Tonari no Totoro**, **Nausicaä**, e tutte le altre.

Chage & Aska

ON YOUR MARK

Soshite bokura wa itsumo no egao to sugata de
Hokori ni mamireta fuku o haratta
Kono te o hanaseba oto sae tatenai
Ochiteiku koi wa nidoto kaeranai
Kimi to boku narande
Yoake o oinuitemitai jitensha
On your mark itsumo hashiridaseba
Hayarino kaze ni yarareta
On your mark bokura ga soredemo yamenainowa
Yume no shamen miagete ikesoona kigasurukara
Soshite bokura wa kokoro no chiisana akichide
Tagaini furiotoshita kotoba no yuudachi
Kotae o tasanai sore ga kotae no yoona
Hari no kieta tokeino moji o yomuyoona
Kimi to boku subete o
Mitomete shimau ni wa mada wakasuriru
On your mark itsumo hashiridaseba
Hayarino kaze ni yarareta
On your mark bokura ga kore o nakusenainowa
Yume no shinzoo megakete bokura to yobiau tame
Soshite bokura wa
On your mark itsumo hashiridaseba
Hayarino kaze ni yarareta
On your mark bokura ga soredemo yamenainowa
Yume no shamen miagete ikesoona kigasurukara
On your mark itsumo hashiridaseba
Hayarino kaze ni yarareta
On your mark bokura ga kore o nakusenainowa
Yume no shinzoo megakete bokura to yobiau tame

ON YOUR MARK*

...e poi noi, coi nostri visi sorridenti e i nostri corpi, ci siamo scrollati la polvere dai vestiti. Se lascio la tua mano la musica non c'è più, come una moneta perduta chissà dove che non potrà mai essere recuperata.
Prendiamo una bici e perdiamoci insieme nell'alba.
On your mark, ogni volta che ho iniziato a correre qualcosa mi ha sempre ostacolato. On your mark, ma noi non vogliamo smettere mai di camminare.
Forse ce la faremo a raggiungere la cima della salita, là dove ci aspettano i nostri sogni.
...e poi noi, nel piccolo parco giochi che tutti abbiamo nel cuore, ci siamo scrollati di dosso migliaia di parole: non rispondere è comunque una risposta, come cercare di capire che ora è leggendo un orologio privo di lancette. Tu e io siamo comunque troppo giovani per capire tutto.
On your mark, ogni volta che ho iniziato a correre qualcosa mi ha sempre ostacolato. On your mark, ma noi non possiamo perdere la speranza di sentirci prima o poi nel centro di un sogno...
...e poi noi...

* **NB:** la versione in italiano è stata adattata molto per via della quantità di metafore intraducibili. Ci scusiamo con i lettori e con gli autori della canzone.

KAPPA
- MAGAZINE -
NUMERO SETTANTACINQUE

ANIME
rivista di cinema, fumetto e animazione giapponese (ma non solo)
NUMERO SETTANTACINQUE

CHI HA IL PANE NON HA I DENTI

Diventare disegnatori di fumetti è per molti nostri lettori un sogno da realizzare, e sempre più spesso ci troviamo a guardare e criticare i lavori di giovani più o meno talentuosi. Gli stimoli sono molti, soprattutto da quando le pagine di **Kappa** ospitano il **Corso di Fumetto** di Davide Toffolo - che riprenderà a ottobre dopo la breve parentesi estiva - e da quando il progetto **Mondo Naif** ha preso a coinvolgere anche autori assolutamente esordienti. Il mercato del fumetto è strano. E' zeppo di professionisti che attendono invano una convocazione in edicola, le produzioni popolari hanno un parco disegnatori persino superiore ai loro bisogni, l'ultima rivista d'autore della vecchia guardia ha chiuso, e sembrerebbe impossibile inserirsi in un meccanismo così serrato. Eppure il mondo del fumetto sarebbe pronto ad arruolare immediatamente nuove leve, se trovasse ottimi disegnatori e sceneggiatori. Non parliamo di artisti interessanti o persino bravi. Intendiamo ottimi professionisti. Siamo circondati da una mediocrità assai poco vitale, e troppo raramente ci imbattiamo in ragazzi dallo stile fresco e originale, dal segno frutto di un'evoluzione che possa tenere sì conto dei modelli della propria formazione, ma che in qualche modo arrivi ad assorbirli e a evolverli. Manca anche una certa curiosità nell'accostare i lavori di più artisti, nel rapportarsi ad altre scuole di fumetto, nello studiare, oltre che le caratterizzazioni dei personaggi, anche le architetture di interni ed esterni, e soprattutto la regia di una tavola. La volontà di mettersi in discussione, poi, è del tutto assente, e la maggior parte degli aspiranti autori di fumetti è pronta a ritirarsi di fronte al primo ostacolo, talmente pigra da considerare qualche disegno su fogli da quaderno il massimo della produzione possibile. C'è un tempo per i disegni e un tempo per concentrare i propri sforzi in una tavola a fumetti. In dieci tavole a fumetti. Cento. E che i modelli di riferimento siano utili al proprio fine. Sembra assurdo, ma proprio noi siamo costretti a definire certi lavori 'troppo giapponesi'. Questa non vuole essere certo una critica gratuita - amiamo e rappresentiamo da sempre i manga -, ma ogni aspirante autore dovrebbe capire quanto sia importante maturare un proprio stile. E invece, ci vengono mostrati lavori che tentano di ritrovare il segno di Masakazu Katsura, Rumiko Takahashi, Akira Toriyama, fallendo sia in termini qualitativi - meglio l'originale -, sia in termini ideologici - l'originale è comunque originale -. Come se non bastasse, poi, a essere maggiormente imitato non è il character design dei manga, ma quello dei cartoni animati, ossia la stilizzazione di un segno che viene nuovamente stilizzato dagli aspiranti autori. Riappropriamoci dei fumetti, contaminiamo gli elementi di una scuola - quella giapponese - con le esperienze che l'Europa ci regala, torniamo a essere curiosi, confrontiamo i lavori di più artisti e maturiamo un nostro modo di intendere il mestiere di disegnatore. Guardiamo al futuro e non al passato: certi stili non sono più di moda neppure in Giappone! Chi non avrà paura di abbandonare i semplici disegni per passare alla creazione di una, dieci, cento tavole, potrà aspirare a un futuro da professionista. Noi ci stiamo guardando attorno, approfittatene!

Kappa boys

«Se rubi a un autore è plagio. Se rubi a molti è ricerca.»

Wilson Mizner

star servizio arretrati

Orion Distribuzione, Strada Selvette 1bis/1, 06080 Bosco (PG)

Per ricevere i numeri arretrati delle nostre pubblicazioni, basta rivolgersi a **Orion Distribuzioni, Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)**, effettuando il pagamento anticipato tramite vaglia postale (ogni altra forma di pagamento sarà respinta). **Verificare tramite la lista sottostante l'importo totale da inviare, e aggiungervi 4.000 lire come contributo per le spese di spedizione per un numero massimo di 20 albi richiesti (oltre i 20 bisogna raddoppiare la cifra, e così via...).** Specificate in stampatello e con scrittura chiara e leggibile il vostro nome, cognome, indirizzo e i numeri degli albi che desiderate ricevere.

• **ACTION**
- **JoJo** da 1 a 59 (lire 3.500 cad.) - in corso

• **AMICI**
- **Il mensile degli shojo** da 1 a 11 (lire 5.000 cad.) - in corso

• **DRAGON**
- **Dragon Ball** da 1 a 62 (lire 3.500 cad.) - conclusa
- **Dragon Ball Deluxe** da 1 a 4 (lire 5.000 cad.) - in corso
- **Dai** da 1 a 11 (lire 3.500 cad.) - in corso

• **DRAGON QUEST**
- **L'emblema di Roto** da 1 a 7 (lire 5.000 cad.) - in corso

• **GAME OVER**
- **Videogiochi a fumetti** da 1 a 17 (lire 5.000 cad.) - in corso

• **GHOST**
- **Mikami** da 1 a 11 (lire 3.500 cad.) - in corso

• **KAPPA MAGAZINE** da 1 a 74 (lire 6.000 cad.)

• **KAPPA EXTRA**
- **Rayearth** da 1 a 4 (lire 6.000 cad.) - in corso

• **KEN IL GUERRIERO**
- **Ken il guerriero** da 1 a 21 (lire 5.000 cad.) - in corso

• **MITICO**
- **Lupin III** da 1 a 29 (lire 4.500 cad.) - conclusa
- **Dottor Slump** da 1 a 23 (lire 3.500 cad.) - in corso

• **NEVERLAND**
- **Video Girl Ai** da 1 a 17 (lire 3.500 cad.) - conclusa
- **Video Girl Len** da 1 a 3 (lire 3.500 cad.) - conclusa
- **Georgie** da 1 a 7 (lire 3.500 cad.) - conclusa
- **Caro Fratello** da 1 a 4 (lire 3.500 cad.) - conclusa
- **DNA²** da 1 a 7 (lire 3.500 cad.) - conclusa
- **Ranma 1/2** da 1 a 51 (lire 3.500 cad.) - in corso

• **SAILOR MOON**
- **Sailor Moon** da 1 a 40 (lire 4.000 cad.) - in corso

• **STARLIGHT**
- **Orange Road** da 1 a 25 (lire 3.500 cad.) - conclusa
- **Sesame Street** da 1 a 5 (lire 3.500 cad.) - conclusa
- **Rough** da 1 a 9 (lire 3.500 cad.) - vedi **Storie di Kappa**
- **City Hunter** da 1 a 11 (lire 3.500 cad.)
  da 12 a 33 (lire 5.000 cad.) - in corso

• **STORIE DI KAPPA**
- **Gon** da 3 a 4 (lire 5.000 cad.) - conclusa
- **Takeru** da 1 a 4 (lire 7.000 cad.) - conclusa
  (i numeri 2 e 3 sono esauriti)
- **Street Fighter II** da 1 a 2 (lire 8.000 cad.) - conclusa
- **Appleseed** da 1 a 4 (lire 10.000 cad.) - conclusa
- **Memorie** (lire 10.000) - volume unico
- **Michael** (lire 5.000) - volume unico
- **Rough** da 10 a 12 (lire 5.000 cad.)
  13 e 14 (lire 6.000 cad.) - conclusa
- **Present from Lemon** da 1 a 4 (lire 3.500 cad.) - conclusa
- **Shadow Lady** da 1 a 3 (lire 5.000 cad.) - conclusa
- **Seraphic Feather** 1 (lire 3.500 cad.) - in corso
- **Guyver** da 26 a 27 (lire 5.000 cad.) - in corso
- **Rumic World** da 1 a 3 (lire 5.000 cad.) - conclusa
- **Erotikappa** (lire 7.000) - volume unico
- **3x3 Occhi: Trinetra** 1 (lire 6.000) - in corso
- **1 Pound Gospel** da 1 a 3 (lire 6.000 cad.) - in corso
- **Gun Smith Cats** 1 (lire 6.000) - in corso
- **Jiraishin** 1 (lire 6.000) - in corso
- **Fortified School** 1 (lire 6.000) - in corso
- **Il bosco della Sirena** (lire 6.000) - volume unico
- **Il segno della Sirena** (lire 8.000) - volume unico
- **La maschera della Sirena** (lire 7.000) - volume unico
- **La stirpe della Sirena** (lire 6.000) - volume unico

• **TECHNO**
- **Guyver** da 1 a 25 (lire 3.500 cad.) - vedi **Storie di Kappa**
- **Cyber Blue** da 1 a 7 (lire 3.500 cad.) - conclusa
- **Ushio e Tora** da 1 a 21 (lire 3.500 cad.) - in corso

• **YOUNG**
- **Il mensile del fantastico** da 1 a 33 (lire 4.500 cad.) - conclusa
  (i numeri 1, 3, 5, 10, 11 e 12 sono esauriti)
- **Lamù** da 1 a 19 (lire 3.500 cad.) - in corso

• **FUORI COLLANA**
- **Lupin III** da 1 a 2 (lire 5.000 cad.) - vedi **Mitico**
- **Zetman** (lire 5.000) - volume unico
- **Speciale Sailor Moon:** (lire 4.000) - volume unico
- **Dominion C-1** (lire 8.000) - volume unico
- **Mondo Naif** da 1 a 3 (lire 4.000 cad.) - conclusa

MANIACO DEMONIACO

di Masaki Segawa

QUANDO UNA GIOVANE VERGINE IMBOCCA IL SENTIERO CHE PARTE DALLA STATUETTA DELLA DIVINITÀ PROTETTRICE DEI BAMBINI, DEVE STARE MOLTO ATTENTA...
DA QUELLE PARTI SI AGGIRA IL FAMELICO **DEMONE VISCIDO!**

TAP
TAP
TAP

HOWOOO
EEK EEK

PLATCH
PLATCH
PLATCH

CONOSCI ANCHE TU LA FIGLIA DI OMITSU E SAGORO DEL VILLAGGIO VICINO, VERO? LORO DICONO CHE SIA SOTTO CURA PERCHÉ SOFFRE DI **DEPRESSIONE...**
...MA IN REALTÀ È STATA **POSSEDUTA** DAL DEMONE VISCIDO ED È RIMASTA **INCINTA!**
...
TAP

MA FORTUNATAMENTE **ESISTE** UN MODO PER SALVARSI DALL'IRREPARABILE...

MMM...

FLIP

TUP

SHIN-KICHI!

SHIN-KICHI!

OH, SHIN-KICHI!

FLIP

SWISH

WHUPP
AAH!
TUMP
UGH!
WHUPP
OCHO! ATTENTA!
WHACK
C-CHI...?!

SHIN-KICHI! SEI TU!
OH, SHIN-KICHI!
SHIN-KICHI!
PAT
HN...
GROWLL
FLAP

NGH?!

SIGH
SIGH
SIGH

BAH!

BAH!

BAH!

MILLE DEMONI - CONTINUA

IL MIO NOME E` YUTA MIYAGI E FREQUENTO IL SECONDO ANNO DEL LICEO...
OGGI LA NOSTRA AGENZIA INVESTIGATIVA SUI FENOMENI PARANORMALI RIMARRA` CHIUSA...
...PERCHE` TUTTI E QUATTRO ANDREMO A TROVARE UN CONOSCENTE MALATO DI MIREI...
CASPITA, CHE RAZZA DI VILLA!
OFFICE REI di Sanae Miyau & Hideki Nonomura
APPUNTAMENTO AD ASAKUSA

L'UOMO A CUI ANDIAMO A FARE VISITA È NIENTEMENO CHE SOICHIRO HIJIKATA...
SEMBRA INCREDIBILE, MA SI TRATTA DEL PRESIDENTE DEL GRUPPO HIJIKATA, CELEBRE PER UN'INFINITÀ DI ATTIVITÀ...
DICONO CHE SIA IL MIGLIOR AMICO DEL NONNO DI MIREI...
E PER LEI, È COME SE FOSSE UN PARENTE...

COME STA OGGI?
ACCIDENTI... È VERAMENTE RICCO!
HA L'ASPETTO DEL TIPICO VECCHIETTO CHE STA MALE...
DIAMINE... POTREBBE MORIRE DA UN MOMENTO ALL'ALTRO...

E COSÌ TI STAI ANCORA OCCUPANDO DELLA SOCIETÀ INVESTIGATIVA...
GIÀ! È IL LAVORO DELLA MIA VITA!

A DIRE LA VERITÀ... VORREI FIDARMI DELLA TUA ABILITÀ... E CHIEDERTI UN FAVORE...
DIMMI, MIREI... ACCETTERESTI?

CERTAMENTE, SIGNOR HIJIKATA...
PER LEI FAREI QUESTO E ALTRO!

A DIRE IL VERO, VORREI CHE CERCASTE QUESTA DONNA...
IL SUO NOME È KAYAKO WAKUI...

ERA LA MIA FIDANZATA...

CERCARE... UNA PERSONA?
MA NOI NON SIAMO DETECTIVE NORMALI... SIAMO SPECIALIZZATI IN FENOMENI PARANORMA...
MMM

GRAB
BONK

MI HAI FATTO MALE! MA CHE VI PRENDE?!
SST!
TU PARLI TROPPO!

ERA IL 1945... IO E KAYAKO CI TROVAVAMO NEL NORD-EST DELLA CINA...
IL GIAPPONE AVEVA PERSO LA GUERRA, COSÌ SALIMMO SU UN TRENO DIRETTO AL PORTO...
I NOSTRI UNICI AVERI ERANO I VESTITI CHE PORTAVAMO ADDOSSO... VOLEVAMO SOLO TORNARE AL PIÙ PRESTO NEL NOSTRO PAESE...

IL TRENO ERA STRARIPANTE DI GENTE CHE VOLEVA TORNARE IN PATRIA...
TUTUM
TUTUM TUTUM
IO E KAYAKO ERAVAMO RIUSCITI AD AGGRAPPARCI A MALAPENA ALLA PIATTAFORMA DELL'ULTIMO VAGONE...
A UN CERTO PUNTO IL TRENO IMBOCCÒ UNA CURVA STRETTA...
NO!
KAYAKO!
KAYAKO!
SOICHIRO!
FERMO! È PERICOLOSO!
LASCIATEMI! KAYAKO È CADUTA!
LASCIA PERDERE!

KAYAKO! OH, NO! KAYAKO!

VA', SOICHIRO! TORNA IN GIAPPONE!
IO TI RAGGIUNGERÒ AL PIÙ PRESTO!

NO, KAYAKO!

ASPETTAMI AL SAKURA-YASHIKI DI ASAKUSA!
CI VEDREMO IL SETTE SETTEMBRE!

IO SARÒ LÌ!
TAP TAP TAP

IL SAKURAYASHIKI E` IL POSTO IN CUI CI INCONTRAMMO PER LA PRIMA VOLTA...
IL NOSTRO POSTO...

ATTESI A LUNGO IL GIORNO STABILITO, POI MI RECAI LI`...
MA KAYAKO NON VENNE...

CI TORNAI L'ANNO SUCCESSIVO, E ANCHE QUELLO DOPO...
DA ALLORA, SONO ANDATO LA` AD ASPETTARLA OGNI ANNO, FINO A RAGGIUNGERE QUEST'ETA`... PERCHE` NON RIUSCIVO A FARMENE UNA RAGIONE...

SIGNOR HIJIKATA...

FRA POCO DOVRO` SOTTOPORMI A UN INTERVENTO CHIRURGICO...
LE POSSIBILITA` DI SUCCESSO SONO AL DI SOTTO DEL DIECI PER CENTO...

IO... VORREI CHE TROVASTE KAYAKO PRIMA DEL GIORNO DELL'OPERAZIONE, CHE E` FISSATA FRA UNA SETTIMANA...
MI BASTA ANCHE UN SOLO ATTIMO... MI BASTA SOLO VEDERLA...

IL SIGNORE HA CONDOTTO DELLE INDAGINI DA SOLO, FINO A OGGI...

HA SCOPERTO CHE KAYAKO TORNÒ SANA E SALVA IN GIAPPONE...

VA BENE QUALSIASI TRACCIA, ANCHE SE MINIMA... DOBBIAMO SOLO CERCARLA ACCURATAMENTE!

9月 3 SETTEMBRE

2 SETTEMBRE

9月 4 SETTEMBRE

9月 5 SETTEMBRE

9月 6 SETTEMBRE

OH, MIO DIO... NON PUÒ ESSERE VERO! POSSIBILE CHE DEBBA ANDARE A FINIRE COSÌ?!

QUESTA STORIA D'AMORE È LA PIÙ SFORTUNATA CHE IO ABBIA MAI SENTITO...

KAYAKO MORÌ BEN 47 ANNI FA DI TUBERCOLOSI...

SAKURAYASHIKI

COSA FACCIAMO, ADESSO?
NON RIUSCIRÒ MAI A DIRGLI CHE È GIÀ MORTA... LUI SI ASPETTA DAVVERO DI POTERLA INCONTRARE...

IO CREDO SIA MEGLIO DIRGLI TUTTA LA VERITÀ...
CHE NE PENSI, MIREI?

SÌ... CREDO DI SÌ...

COSA VI SUCCEDE, SIGNORINE? PERCHÈ QUESTA FACCIA SCURA?
AVETE PERSO QUALCOSA?
COME?

OH...
STATE CERCANDO UNA PERSONA PER CONTO DEL PRESIDENTE DEL GRUPPO HIJIKATA, QUEL SIGNORE CHE VIENE QUI OGNI ANNO NELLO STESSO GIORNO...

GUARDATE... QUELLA È LA PANCHINA SU CUI IL PRESIDENTE SI SIEDE SEMPRE...

ATTORNO A QUELLA PANCHINA CIRCOLA UNA STRANA STORIA...

IL PRESIDENTE VIENE QUI SEMPRE LO STESSO GIOR-NO... LO STESSO IN CUI QUARANTASETTE ANNI FA UNA DONNA MORÌ SPU-TANDO SANGUE...

DA ALLORA, OGNI ANNO, IL SETTE SETTEMBRE SU QUELLA PANCHINA APPARE INSPIEGA-BILMENTE UNA MACCHIA ROSSA...

MIREI... NON E` CHE...?
SÌ!

E` PROBABILE CHE CHE KAYAKO...

...STIA CONTINUANDO A MANTENERE LA PROMESSA...
...ANCHE DOPO LA SUA MOR-TE...

E COSÌ KAYAKO ERA GIÀ MORTA...
QUARANTASETTE ANNI FA, PROPRIO IL GIORNO DELL'APPUNTAMENTO, ARRIVAI APPENA UN ATTIMO PRIMA DELLA CHIUSURA DEL PARCO...
FORSE, SE FOSSI VENUTO QUI FIN DAL PRIMO MATTINO COME AVEVO SEMPRE FATTO, AVREI POTUTO EVITARE CHE KAYAKO MORISSE IN COMPLETA SOLITUDINE...
SOLO POCHE ORE DI RITARDO MI HANNO SEPARATO PER SEMPRE DALLA MIA KAYAKO...

SIGNOR HIJIKATA... CONOSCE L'INCENSO RICHIAMA ANIME?

IN CINA SI DICE CHE BRUCIANDO QUESTO INCENSO MENTRE SI PENSA A UNA PERSONA DEFUNTA, SI POSSA RICHIAMARE LA SUA ANIMA...

MA... MIREI...

PENSI DAVVERO CHE QUEL-L'INCENSO POSSA FUN-ZIONARE?

NON SAPREI...
IO VOGLIO CREDER-CI...

FRUSH FRUSH FRUSH
FRUSH
FRUSH
FRUSH
WOOSH
AAH!
UH! CHE VENTO!

K-KAYAKO...

KAYA-
KO...
IL VECCHIO SI
E' ALZATO...
COSA STARÀ
GUARDANDO?
NON
SARÀ
CHE...?!
MIREI!
SÌ...
SEI VENUTA PER
ME, KAYAKO...

DOPO CINQUANT'ANNI, DA QUANDO CI SIAMO SEPARATI IN CINA, HO FINALMENTE POTUTO MANTENERE LA PROMESSA...
KAYAKO...

IO TI AMO, KAYAKO...
TI HO SEMPRE AMATO E TI AMERÒ...
...PER SEMPRE...

NON POSSO PIÙ SOPPORTARE DI RIMANERE SENZA DI TE...
PORTAMI CON TE...

...OVUNQUE TU SIA ORA...

CI FU UNA FORTE RAFFICA DI VENTO...

L'INCENSO NEL BRUCIAPROFUMI SI ESAURÌ...
...E IL VECCHIO CADDE IN UN SONNO ETERNO...
...MA CON UN SORRISO PIENO DI SODDISFA-ZIONE...
ORA LEI E' FELICE, SIGNOR HIJIKATA...
FINALMENTE HA RITROVATO L'UNICO AMORE DELLA SUA VITA... E QUESTA VOLTA E' PER SEM-PRE...
OFFICE REI - CONTINUA

Anche questo mese sono riuscito a rubare ben tre pagine per la posta, senza nulla togliere ai dossier, alle curiosità e soprattutto ai nostri fumetti, che vantano sempre episodi interi. Sono in partenza per la Fiera dei Comics di San Diego, e sono ormai rassegnato a trascorrere le vacanze lavorando: il fascino dell'America sarà continuamente minato da interminabili riunioni con i nostri partner stranieri, da indigesti pranzi di lavoro a base di hot-dog (bleach!) e serate in albergo all'insegna di anglofone chiacchierate con qualche spruzzatina di giapponese qua e là. Per avvantaggiarmi un po', mi sono portato quindi il lavoro a casa, e approfitto di un vecchio portatile per rispondere a un po' di corrispondenza arretrata. Dovete infatti sapere che tra la posta di marzo avevo selezionato alcune lettere da pubblicare, che avevo poi riposto in un cassetto della camera da letto dimenticandomene completamente. Le ho ritrovate mentre cercavo il mio passaporto, di cui ho perso momentaneamente le tracce... Help me! Il caldo gioca brutti scherzi e, abituato al caos della redazione, l'ordine domestico mi disorienta un po'. Meglio passare al vostro primo intervento, che mi dà finalmente la possibilità di chiarire il rapporto tra la Star Comics e la Kappa Edizioni...

K75-A

E' da un po' di tempo che non leggo più di lettori che vi seguono dall'alba dei tempi, da **Mangazine** versione fanzine, per poi accompagnarvi nella nascita (e morte) di Granata Press, salutando il vostro passaggio all'**AD Anteprima** e il successivo ingresso in casa Star. Ultimamente si fa riferimento solo a **Dragon Ball** e **Ranma 1/2**, che vi hanno portato indubbia popolarità, ma un vecchio fan come me non può certo dimenticare un pezzo di storia del fumetto che vi ha visto, se non protagonisti, almeno preziose pedine nel rinnovamento editoriale nostrano. Non essendo un lettore dell'ultima ora, posso vantarmi di possedere una discreta biblioteca ricca di manga, ma anche di titoli italiani, americani e francesi. Spero di sbagliarmi, ma credo che non siano molti i lettori onnivori (se qualcuno vorrà contraddirmi sulle pagine di **Kappa**, sarà per me un vero piacere e... sollievo!), e temevo che anche voi non amaste che le serie nipponiche. Poi è venuto **Mondo Naif**, che considero figlio della cultura di Granata Press e della popolarità della Star Comics. Mi spiego meglio. Lavorando in Granata Press voi siete cresciuti artisticamente a contatto con molti autori, e in **Mondo Naif** avete reclutato Vanna Vinci, Giovanni Mattioli, Davide Toffolo e Otto Gabos. Ma è l'esperienza umana che avete maturato alla Star Comics che ha trasformato il vostro progetto in un reale affresco sui ragazzi italiani. Ne avete fatto un gran parlare, mi aspettavo grandi cose, e invece la prima miniserie non ha generato nulla in casa Star. Ora le vecchie storie sono state ampliate e rimontate in una serie di volumi che producete in prima persona sotto il marchio Kappa Edizioni (complimenti soprattutto per il seguito di **Gente di notte**, che raccomando a tutti i manga fan), una rivista uscirà entro l'anno, e siete passati a tradurre anche i romanzi tratti dai manga più famosi. La nascita della Kappa Edizioni è stata una scelta o una necessità? Non credi che sotto il marchio della Star Comics certi titoli avrebbero goduto di maggiore visibilità? La Kappa Edizioni sembra una piccola Granata Press (sei autorizzato a toccarti), e Luigi Bernardi vi ha scritto già due prefazioni (a **Piera degli spiriti** e a **Ombre**). E' il cerchio che si chiude? Da parte mia, continuerò a seguirvi a prescindere dal marchio delle vostre pubblicazioni, almeno fino a quando dimostrerete la passione e l'umiltà di sempre. Se vuoi svelarmi qualche anticipazione, saprò cosa prenotare nella mia fumetteria di fiducia nei prossimi mesi... Buon proseguimento (e ricordati di dormire, ogni tanto)!

Stefano Benassi, Imola

Parlare della Kappa Edizioni sugli albi della Star Comics può essere un po' imbarazzante, perché lo spettro della pubblicità occulta è sempre in agguato. Trovo però doveroso chiarire le ragioni che ci spingono a pubblicare certi titoli con la prima e altri con la seconda, in quanto tutto avviene in maniera assolutamente limpida: i prodotti a larga tiratura vantano il marchio della Star Comics, mentre le produzioni di nicchia, indirizzate al solo circuito delle fumetterie, si affidano alla neonata Kappa Edizioni. Mondo Naif **ha raggiunto un discreto successo in edicola, ma nullo in confronto a quello di certi manga: per sopravvivere in un mercato così spietato, la serie avrebbe dovuto raggiungere enormi compromessi, che ne avrebbero snaturato l'approccio emozionale e quotidiano. Abbiamo creduto che la pubblicazione in volumi (dal look simile a quello di tanti romanzi) potesse giovare a serie come** Gente di notte, Guarda che luna **o** Fregoli. **La Star guarda al grande pubblico e non ha collane riservate alle librerie, così abbiamo pensato di scendere in campo in prima persona: del resto, siamo anche autori di molti dei nostri libri! Nessuna sovrapposizione o rivalità con la Star Comics, di cui rappresentiamo in una reciproca esclusiva l'intera divisione manga. Passando alle tue divagazioni in merito a Granata Press e Star Comics, non sono purtroppo in grado di commentarle: sarebbe come mettere a confronto un'ex fidanzata con l'attuale compagna, in un mix volto a trovare solo i pregi dell'una e dell'altra. Non è possibile centrifugare assieme due realtà così diverse, ma è naturale che le esperienze maturate con entrambe abbiano contribuito alla nostra crescita professionale. La Kappa Edizioni può contare su alcune firme della 'prima' Granata Press, ma non ha altro in comune con la defunta casa editrice bolognese. E la rivista** Mondo Naif **che uscirà a ottobre per la Kappa Edizioni (e quindi in fumetteria) non avrà nulla in comune con le altre riviste che affollano e hanno affollato il mercato italiano. Sarà all'insegna della scrittura emozionale, del sentimento, presenterà storie a fumetti autoconclusive (a cominciare dal seguito di** Piera degli spiriti, Gente di notte **e dall'inedito** Lillian Browne **di Vanna Vinci), racconti illustrati (i primi saranno di Daniele Brolli e Antonio Serra) e un salotto diretto da Luigi Bernardi (proprio lui) con ospiti a sorpresa dalla scena editoriale, musicale e cinematografica italiana. Oltre al sottoscritto, ad Accardi, Toffolo e Mattioli, saliranno**

a bordo già dal secondo numero anche Keiko Sakisaka e Otto Gabos, con nuove storie scritte e disegnate apposta per Mondo Naif. **Una bella famiglia, di cui sono felice di far parte. Così come sono stato felice di scrivere un numero di** Lazarus Ledd, **accostandomi per la prima volta al fumetto popolare italiano. Si intitola** Tokyo Blues, **uscirà tra un mese (a ottobre), è disegnato da Gianpietro Costa e può essere considerato un piccolo vademecum sul Giappone, in quanto ne mostra alcuni aspetti tra i più pittoreschi. Ma è anche una storia di sangue che si avvicina al genere noir (o pulp, come si usa dire adesso), che non si nasconde dietro ai soliti buonismi, e che sarebbe assolutamente censurata se cadesse nelle grinfie di certi adattatori TV... Se alla fine di ottobre verrete a Lucca, avrò il piacere di presentarvi di persona sia questo numero di** Lazarus Ledd, **sia il nuovo** Mondo Naif, **sia le ultime manga novità della Star Comics. Perché il cerchio si chiuda, dovremmo iniziare a lavorare anche per la Disney: in fondo anche noi da bambini leggevamo** Topolino...

K75-8

Avevo intenzione di darne notizia sulla mia porco-fanza sul Giappone, ma vista la tiratura non superiore alle venti copie, affido il messaggio al buon cuore dei Kappa. Mi par di capire che in molti vorrebbero entrare in contatto con ragazzi giapponesi via lettera, per poter scambiare quattro tranquille impressioni su manga, anime e quant'altro la fantasia suggerisce. Trattandosi di una pia intenzione, e considerato che nell'arcipelago in tanti vorrebbero corrispondere con italiani e stranieri in genere, ecco che la ALC Press Inc. ha pensato bene di creare un servizio a tale scopo. La ditta in questione mi risulta essere un editore e anche una scuola di lingue sita a Suginami-ku, che con questo sistema ha ampliato la gamma di clienti. In pratica, lo straniero scrive all'indirizzo compilando un tagliando (che allego) e specificando gusti e dati personali. Sarà quindi messo in contatto gratuitamente con non più di tre membri indigeni, che potranno o meno rispondere. Se allo scadere di sei mesi questo non sarà successo, la ALC provvederà a contattare altri tre giapponesi eventualmente interessati a scambiare missive. La lingua di corrispondenza dovrebbe essere l'inglese, ma anche il giapponese è tollerato...

Personalmente ho ricevuto una prima lettera dopo due mesi circa, e quindi l'intero impianto sembra funzionare. Declino ogni responsabilità circa i contatti che si possono stabilire, ma direi che non siamo di fronte ad agenzie matrimoniali o per scambi di partner, sebbene non sia detto che non ci si possa organizzare in tal senso... Sperando di aver fatto cosa gradita, vi saluto. **Armando Rossi, Saliceto Panaro (MO)**

Cosa gradita? Cosa graditissima, caro Armando, per tantissimi nostri lettori. Non conoscevo questa organizzazione, ma opera in maniera analoga alla Pen Friend, di cui pubblicammo un giorno l'indirizzo. Credo anch'io che ci si possa fidare, e per questo pubblico il tagliando con relative istruzioni (naturalmente in inglese). Per avere maggiori informazioni, vi ricordo comunque l'indirizzo a cui potrete rivolgervi: ALC Correspondence Club c/o ALC Press, Inc. 2-54-12 Eifuku, Suginami-ku, Tokyo 168 Japan. **Sta a voi, naturalmente, scegliere se conversare di manga o approfondire un'amicizia a trecentosessanta gradi, se parlare di anime o scambiarvi informazioni sugli usi e costumi dei reciproci paesi. Chiunque conosca altri canali per trovare corrispondenti in Giappone non esiti a scriverci, seguendo l'esempio di Armando, un nostro lettore di vecchissima data che ringrazio di cuore. Potrei confondermi, certo, ma mi sembra di ricordare bene sia il tuo nome, sia la tua carta da lettere personalizzata, e la prima lettera che ci hai spedito potrebbe risalire a un passato**

Want to Exchange Letters with Japanese Friends?

ALC Press is looking for people of all nationalities who would like to exchange letters (in English) with Japanese. In Japan there are lots of people, young and old, who want to correspond with overseas friends.

Networking for Global Communication
ALC PRESS INC.
ALC Correspondence Club, c/o ALC Press, Inc.
2-54-12 Eifuku, Suginami-ku Tokyo 168 Japan

Tokyo-based publisher, ALC Press, Inc. have launched the ALC Correspondence Club – a penpal introduction service – in order to promote international exchange and friendship among individuals in Japan and other countries. If you are interested in participating in this exciting program, please complete this form and mail it to our headquarters in Tokyo.

You will become a member of the ALC Correspondence Club upon our receipt of your registration form. Registration is free, and valid for six months. During the six-month registration period, we will match you with Japanese penpals with the help of the information you have provided. The Japanese penpals will then write to you. It is preferred that you write in English, but Japanese is acceptable as well.

ALC Correspondence Club Registration Form

Name: **Sex:** ☐**Male**/ ☐**Female**

Address:

Postal Code: **Country:**

Marital Status: ☐**Married**/ ☐**Single** **Age:**

Occupation: **Nationality:**

Hobbies/Interests:

We're waiting to hear from you!

davvero remoto: eravamo già alla Star Comics o ancora in Granata Press? Comunque sia, continua a seguirci: non te ne pentirai!

K75-C

Dear Kappa boys, ho letto **Jiraishin** (a proposito, cosa significa?) e ne voglio dare qualche impressione a caldo. Il fumetto ripropone il poliziotto che fa della sua sensibilità la più efficace arma d'indagine, ma (miracolo, miracolo!) non è il personaggio il punto di forza del manga (il suo alone di mistero, cosa si cela nel suo passato e via dicendo...), quanto piuttosto la storia. Avventure molto crude che pizzicano la nostra moralità senza che l'autore si prodighi a usare termini pesanti: la ragazza del primo episodio non ha visto nella didascalia che la riguardava il termine 'puttana', eppure la mia indignazione è stata maggiore che se ciò fosse avvenuto. Ci sono molti piccoli dettagli interessanti, ma quello che più mi ha colpito è a pagina 190: con una sola vignetta, l'autore dipinge il protagonista come il classico 'personaggio scomodo' (mi riferisco a quando risponde: «Sarà sicuramente un colpo accidentale»), ma non lascia a intendere se 'scomodo' per la criminalità o la polizia stessa. Avrei però evitato l'accostamento con il solito poliziotto ingenuo e ligio al dovere (**Arma Letale**?), e non mi convince il disegno: avrei preferito un bel tratteggio o un tratto più realistico, poiché gli occhi nei primi piani sono spesso uguali in ogni situazione. Ecco finalmente un fumetto che rimarrà immediatamente segregato nel mondo dei mangofili (come **2001 Nights**), ma si sa che chi sposa la carriera del critico letterario (Achille Bollito Vivo) deve portare all'anulare sinistro il mondo del business. Troppo seria, questa lettera? Ne approfitto allora per mandare un appunto ad Andrea Baricordi: ricordi? Sono stato pubblicato su **Action** 53 e ti ho parlato del mio stand... Ecco... Anche il mio stand si è evoluto e ora è diventato un'intera conclave di inquisitori dell'ordine domenicano, periodo post-medioevo... Sigh! Un roboante saluto da **Filippo Solimando.**
P.S. Per chi volesse corrispondere con me: **medigest@tin.it**

Ho passato le nuove informazioni sul tuo stand ad Andrea (chi non dovesse capire, si tuffi nella lettura de Le bizzarre avventure di JoJo)**, e pubblico con piacere le tue impressioni a caldo su** Jiraishin **(letteralmente, Fulmine che scuote il terreno). Sono molto felice dell'ottimo esito ottenuto da questo primo volume, perché non è un titolo facilissimo, e poteva essere un manga piuttosto rischioso per la Star Comics. L'ho candidato con tutte le mie forze, così come Andrea Baricordi ha sostenuto la pubblicazione di** Fortified School **(bellissimo!), Andrea Pietroni quella dell'imminente** B't X **(in uscita a novembre) e Barbara quella di uno shojo manga 'rivoluzionario' (di cui non posso ancora fare il nome, sigh!). Ogni tanto riusciamo a toglierci i nostri capricci, pubblicando quello che ci piace veramente di più: ognuno di noi si trova a volte a investire in prima persona su un autore o un particolare fumetto, e riusciamo a dormire sonni tranquilli solo se questi incontrano i gusti del pubblico! Vedo un futuro roseo per la serie di Tsutomu Takahashi, e un nuovo volume uscirà a marzo del prossimo anno. Una storia ancora più intrigante, dal momento che il giovane autore può vantare la collaborazione dell'esperto Matz Mainka ai testi. Personalmente, adoro lo stile di disegno di Tsutomu (che non è parente di Rumiko, per amor di chiarezza), e considero Iida uno dei personaggi più fighi del panorama nipponico. La spalla non è poi una presenza fissa, come avrai già avuto modo di osservare nel primo numero di** Jiraishin.
Detto questo, chiudo con un'ultima comunicazione di servizio, che mi arriva da un'amica che ha veramente bisogno d'aiuto... per ragioni di cuore! Se mi va male con i fumetti aprirò un'agenzia matrimoniale: datemi del romantico sentimentale, ma non riesco proprio a dormire, quando un nostro lettore (o lettrice) patisce pene d'amore...

K75-D

Aiuto! Ho bisogno di voi! Lo scorso inverno (esattamente la sera del secondo giorno dell'anno), tramite Videotel, ho conosciuto in un pub un ragazzo appassionato giocatore di **Dungeons & Dragons**, nonché amante dei manga. Abbiamo parlato di **Video Girl Ai** scambiandoci le nostre impressioni, ma purtroppo non sono potuta andare a salutarlo perché ero col mio ragazzo (che non voleva!). Mi sarebbe piaciuto conoscerlo: avremmo almeno potuto scambiarci gli indirizzi per scriverci! Niente di illecito! Insomma, io ci terrei davvero molto a rintracciarlo! Ma molto, molto, molto, molto! Vi prego, potete aiutarmi in questa ricerca? Forse chiedo troppo, anche voi avrete i vostri problemi organizzativi o editoriali, ma questo è per me l'unico modo di rintracciarlo: siate clementi! Allora, ricapitoliamo. Io: Lisa di Bologna, ho 20 anni e amo **Video Girl Ai**. Lui: Luca, forse di Modena (o dintorni), giocatore di **Dungeons & Dragons**, lettore di manga (ha pure le videocassette di **Video Girl Ai**), ma non di shojo. L'ho conosciuto il 2 gennaio 1998 a Castelfranco Emilia (MO) tramite il Videotel, nel pub Skylab. Il suo pseudonimo era Greyhawker! Se si riconoscerà, spero che mi scriva. E che nessuno faccia scherzi. **Lisa Degli Esposti, via del Pelago 6, 40129 Bologna**

Perché Luca potesse riconoscersi nella descrizione ho dovuto pubblicare parte della tua lettera, tralasciando solo i complimenti. Non posso fare fisicamente da tramite come da te sperato perché non ho l'indirizzo di Luca, né il cognome, ma se è un nostro lettore seguirà certamente Kappa. **Nella tua lettera non fai riferimento al tuo fidanzato, che all'epoca ha frenato giustamente (in quanto fidanzato) i tuoi entusiasmi nel conoscere altri ragazzi: vi siete lasciati e puoi finalmente frequentare chi ti pare? O la tua ricerca doveva rimanere un segreto? In tal caso, ti consiglio di far sparire subito tutte le copie di** Kappa **dalle edicole e dalle fumetterie di Bologna: non vorrei avere un 'divorzio' sulla coscienza! Fammi sapere se Luca si farà vivo, se ci saranno degli sviluppi nella vostra amicizia, e se è come te l'immaginavi (in fondo, lo stai cercando a scatola chiusa). Ti consiglio poi un'arma di seduzione che tenga conto del suo amore per i manga, nonché della sua passione per i Role Playing Game: si sono finalmente sbloccati i diritti per il nostro Gioco di Ruolo Ufficiale dei Manga** (GRUM)**, che presenteremo tra un mese al Salone di Lucca! Potrete impersonare i personaggi più amati del fumetto giapponese, usare le regole base per vestire i panni dei vostri eroi più amati, o usufruire dell'espansione** 3x3 Occhi. **E se da cosa nasce cosa...**
Stop. Chiuso. Lo spazio è finito. L'appuntamento è per novembre... Buona notte a tutti.

Massimiliano De Giovanni

EXAXXION di Kenichi Sonoda

M-MINAGATA... T-TU VORRESTI DAVVERO...
...F-FARLO CON ME...? M-MA... PUOI FARLO?
SE NE HAI VOGLIA POSSO ANCHE ACCONTENTARTI...
...MA PER IL MOMENTO...

HM...
PAT

COSA?!
BLOING
SWANG
GULIIINN
POIT
FLUSH

LA TRASFORMAZIONE È COMPLETA!
WHIN
WHIN
WHIN
WHIN
FSSSHHHH
MA CHE RAZZA DI TRASFORMAZIONE È MAI QUESTA?! SEI DIVENTATA COSÌ... COSÌ **GROSSA**...
NON C'È STATA ALCUNA VARIAZIONE NELLA MASSA... IL MIO PESO È SEMPRE DI **152 CHILOGRAMMI**...
CE-CENTO-CINQUANTA... **COSA?!**
È OVVIO... AL MIO INTERNO C'È TUTTO IL MATERIALE CHE MI SERVE! NON È CERTO **PER BELLEZZA** CHE HO IL SENO COSÌ GRANDE!
WHINNN

P-PREGO...? DOVE DOBBIAMO ANDARE?
PREGO...

EHI, ASPETTA UN MOMENTO! QUANDO DICEVI CHE MI AVRESTI FATTO DIVENTARE UN EROE INTENDEVI FARMI OCCUPARE DI SALVATAGGI?!
RRRUMBLE
INDOSSA IL TUO GUNNER SUIT E MONTA IN SELLA! QUALSIASI COSA TU STIA FACENDO, DA OGGI IN POI DOVRAI ENTRARE IN AZIONE...

ANDIAMO A CONTROLLARE COS'È SUCCESSO DOPO LA CANNONATA DEL SOLOSALM...
DOBBIAMO CAPIRE L'ENTITÀ DEI DANNI E DOVE SI SONO VERIFICATI... SCOPRIRE SE IL CORPO DI AUTODIFESA E LA POLZIA SONO ANCORA OPERATIVI...

NON DICEVI CHE MI AVRESTI FATTO DIVENTARE UN VERO EROE?
NONNO! MI STAI ASCOLTANDO, SÌ O NO?!

ORA, INVECE, È ASSOLUTAMENTE NECESSARIO CHE TU VADA A VERIFICARE LA POTENZA DEL LORO CANNONE!
VEDRAI CHE PER UN PO' DI TEMPO NON ACCADRÀ DI NUOVO...
BISOGNA PRENDERE LE CONTROMISURE NECESSARIE PER IMPEDIRE UN SECONDO COLPO DI CANNONE!
CANNON
GUNNER.S

ABBI FIDUCIA IN ME!
M-MA... MA... MERDA!

SEMBRA UN FILM DI GUERRA...
E' INCREDIBILE...

SOLO IN QUESTA STANZA CI SONO PIU' DI TRENTA SALME...
QUESTI QUI SONO TUTTI CADAVERI...

SEMBRA CHE IL MAGGIOR NUMERO DI PERDITE SIA AVVENUTO NELL'AREA ESPOSITIVA ALL'APERTO E NEL QUARTIERE DEGLI UFFICI...
QUESTO OSPEDALE DELLA BASE DEGLI ASCENSORI E' GIA' PIENO DI FERITI... SONO STATI PERFINO COSTRETTI A USARE QUESTA SALA RIUNIONI DEL PALAZZO INTERNAZIONALE COME OBITORIO...

CI SONO STATE AUTORIZZATE QUESTE RIPRESE, MA RIGUARDO ALL'AZIONE DIMOSTRATIVA, NON C'È STATO ANCORA ALCUN COMMENTO UFFICIALE DA PARTE DEL GOVERNO DI RIOFARD...
PRESS
IN ATTESA DI NUOVE NOTIZIE, PASSIAMO LA LINEA AL GIAPPONE, DOVE I NOSTRI INVIATI SONO ANDATI A VEDERE GLI EFFETTI DELLA CANNONATA...
WHIII
CHAK

HMM...
NAME BOB-CHAN SEX MALE AGE 9
PUR-TROPPO È VERO...
GLI SIETE UTILI, ORA...
QUESTO SARÀ UN OTTIMO STRUMENTO PER IMPORRE LA LORO DITTATURA...
PRESS
TIC

NON CREDI CHE SIA MEGLIO INVITARE I NOSTRI COLLEGHI CHE STANNO LAVORANDO ALL'APERTO A ENTRARE NELLA BASE?
SE DOVESSE SUCCEDERE, POTREBBERO SPARARE UN'ALTRA CANNONATA...
ANCHE SE LE NAZIONI UNITE E IL GOVERNO GIAPPONESE SI ARRENDESSERO, IL CORPO DI AUTODIFESA E LA CORRENTE PIÙ DURA SI DIVIDERANNO...

PLIN PLON
ABBIAMO SBLOCCATO I CIRCUITI TELEFONICI.
ORA POTETE TELEFONARE LIBERAMENTE.
METTIAMOCI IN CONTATTO CON LA SEDE PRINCIPALE!
PRIMA VORREI FARE UNA TELEFONATA PRIVATA...
TIC
LA RINGRAZIO...
CERTO, CAPISCO... CHIAMA PURE I TUOI FAMILIARI...

PRRRR PRRRR
PRRRRRR
FIUUU
...
LA MANOPOLA DA QUESTO LATO SERVE AD ACCELERARE, MENTRE LA LEVA SERVE PER LE FRENATE BRUSCHE... INOLTRE, C'È L'INTERRUTTORE PRINCIPALE...
LE MANOVRE FONDAMENTALI SONO UGUALI A QUELLE DI UNA MOTO...
CANNON
PRRR
STRINGENDO FORTE IL MANUBRIO, IL MUSO SI ALZA, ALLENTANDOLO SI ABBASSA...
SPINGENDOLO IN BASSO AUMENTI LA QUOTA, ALZANDOLO LA DIMINUISCI... MA SE ACCELERI VERSO L'ALTO POTRAI ANDARE PIU' VELOCE!
E QUEST'ALTRO PEDALE A COSA SERVE?
TUTTI QUESTI COMANDI POSSONO ESSERE ATTIVATI ANCHE A VOCE, MA LA MANOVRA MANUALE E' PIU' VELOCE E HA LA PRECEDENZA SU QUELLA VOCALE...
IL PULSANTE SERVE PER REGOLARE I FARI E PER IL CRUISE CONTROL...
DA QUESTO LATO, INVECE, PUOI SBLOCCARE IL CAMBIO... LA MARCIA PUOI INSERIRLA COL PEDALE VICINO AL PIEDE...
CANNON

CERCA DI ABITUARTI!
WHIIIN
E-EHI!
PER I PRIMI MOMENTI TI CONDURRÒ IO...
WHOO
AAA
AAAH!

SSSHHH

SANCHAN... TU... NON E' CHE...

...HAI INTENZIONE DI SFIDARLI IN BATTA-GLIA?
OH, NON FARLO!

FWOOOOOO

WHIRRR
HMM

GENERALE SHESKA, ABBIAMO TROVATO QUELL'UMANO DI TOKYO IN TUTA NERA!

RAPPORTO!

ORA SEMBRA CHE SI STIA DIRIGENDO VERSO IL PUNTO DELL'IMPATTO ATTRAVERSANDO IL CIELO SOPRA IL QUARTIERE TAMA!

E' UNA REGISTRAZIONE EFFETTUATA QUINDICI SECONDI FA...

TLAK

LE PASSO LE IMMAGINI...

WOPP

SIAMO ARRIVATI SOPRA LE NUVOLE IN UN ATTI-MO!
COSÌ NEMME-NO QUELLE PALLETTE VO-LANTI RIUSCI-RANNO AD ATTACCARCI!

L'IMPRUDENZA È IL MAGGIOR NEMICO! EC-CONE UNO!
COSA?

TWIZZZZ
AAARGH!

CASPITA! ANCHE NOI SIAMO IN GRADO DI DEVIARE I LASER?!
È OVVIO...
DEVI CONTRATTACCARE CON LA TUA PISTOLA, HOICHI...
IO NON HO IN DOTAZIONE ALCUNA ARMA...
SWISH
CLANK
D'ACCORDO! GUN SET!
BANG
BANG
THOOM

CE L'HO FATTA!
WHUP
EXAXXIO
AAH!
CORPO DI AUTODIFESA AEREA
WHIRRR

CORPO DI AUTODIFESA AEREA

LA SUA CATTURA DOPO L'ABBATTIMENTO L'AFFIDO ALLA VENTUNESIMA COMPAGNIA DELLE FORZE DI RIOFARD!

STO ATTACCANDO IL BERSAGLIO!

AGH-GHA-GHA-GHA-GHA-GHA...

BE', STANDO ALLA COMUNICAZIONE RADIOFONICA DEL PILOTA, SEMBRA CHE IL CORPO DI AUTODIFESA SIA GIÀ SOTTO IL COMANDO DI RIOFARD...

RATATATATA

TATATATA

RATA

BROKK
E' PROPRIO COME SI DICE... E' DURO FARE L'EROE!
PER DIVENTARE UN EROE DEVI IMPARARE A RESISTERE SENZA CONTRATTACCARE!

CON LA TUTA E ISAKA DALLA SUA PARTE NON MORIRÀ DI CERTO... LASCIATELO STARE!
SEMBRA CHE HOICHI STIA SUBENDO DEGLI ATTACCHI DAL CORPO DI AUTODIFESA AEREA...
LEI E' CRUDELE CON SUO NIPOTE!

NON CREDE CHE SIA RISCHIOSO? QUELLI ERANO PROIETTILI DI MEDIO CALIBRO, MA SE I NEMICI DOVESSERO USARE I CANNONI DEI CARRI ARMATI O L'ARMA DI MASSA...
GIÀ... LA CAPACITÀ ANTIPROIETTILE DI ISAKA, POI, E' DI POCO SUPERIORE A QUELLA DELLA GUNNER SUIT...

SI!
MI SENTI, TANEGASHIMA?
LO SO BENE!
I NOSTRI NEMICI USERANNO SICURAMENTE L'ARMA DI MASSA PER IL PROSSIMO ATTACCO...

HO APPENA TERMINATO LA MESSA A PUNTO DEL PROGRAMMA!
PUÒ PARTIRE QUANDO VUOLE!
BENE!

RADUNATEVI TUTTE!
TAP

ABBIAMO FATTO APPENA IN TEMPO... COMUNQUE VI RINGRAZIO TUTTE PER AVERLO RIATTIVATO IN MANIERA ESEMPLARE...
SONO PASSATI LA BELLEZZA DI QUARANT'ANNI DA QUANDO HO INIZIATO A MODIFICARE L'EXAXXION... E FINALMENTE ABBIAMO L'OCCASIONE DI ATTIVARLO!

E PER RIUSCIRCI, DOBBIAMO IMMEDIATAMENTE FARLO EMERGERE IN SUPERFICIE E DISTRARRE I NOSTRI NEMICI DAL BERSAGLIO ATTUALE!
COME DICEVATE POCO FA, DOBBIAMO DIFENDERE HOICHI DALL'ARMA DI MASSA...

EXAXXION! LIFT UP!

APRITE IL PORTELLO!

AGLI ORDINI!

YUHUU

CLAP CLAP CLAP

KLONNNG

RRUMBLE

EXAXXION - CONTINUA

CALM BREAKER di Masatsugu Iwase

VIRTUAL ROBOT SAYURI 1/2

DOMENICA, PRIMO POMERIGGIO... I GATTI SONNECCHIANO PIGRI NELLA CALURA, MA NON SONO SOLI... CHI PUÒ ESSERE IN GRADO DI DORMIRE FINO A QUEST'ORA CON QUESTO CALDO?
KING CRIMSON MANSION, ABITAZIONE DI CHISATO...

OH, UFFA... MA CHI È? COSÌ DI PRIMO MATTINO, PER GIUNTA DI DOMENICA...
BIRIRIRI

MM... HMM...
BIRIRIRIRI

BIP
12:41

*AVETE VISTO IL FILM **LA MOSCA**, VERO? - KB

WROOOOO

BE', NON HO NIENTE DA FARE...
AVRÀ CREATO QUALCHE NUOVA ASSURDITÀ...

CASA SAKAZAKI

CHI E'?!
CHAK

OH, SEI TU, CHISATO! BENVENUTA!

SA...
SA...
SA...

E` NEL LABORATORIO SOTTERRANEO...
A PROPOSITO, DOV'E` TOSHIYA?

HANC HANC
E` UN **PRIMO PIANO** AUTOMATICO! ME L'HA FATTO IL CAPOSEZIONE... CARINO, VERO?
N-NON FARMI MAI PIU` QU-QUESTO GENERE DI SCHERZI!

CI HAI MESSO UN SACCO DI TEMPO!

CAPOSEZIONE, E` ARRIVATA CHISATO!
PSSSH PSSSH

NON E` CAMBIATO PER NULLA...
SQUADRA SPECIALE SCIENTIFICA
QUARTIER GENERALE
AH AH AH AH AH AH!

GUARDA! QUESTO E' CIO' DI CUI TI PARLAVO...
IL TELETRASPORTATORE ISTANTANEO DI MATERIA?

BENE, SAYURI... TU METTITI LÌ!
VA BENE...
INVECE TU, CHISATO, DEVI SEDERTI LÌ E ATTIVARE L'ELMETTO!
SEI SICURO CHE SIA SICURO?!

ATTI-
VATO!
BENE,
INIZIA-
MO!
BIP

UH?!

C-CO-
SA STA
SUCCE-
DENDO?!

WIIIIIN

FLASH

MA CHE...?!

MA... COSA... COSA...?

QU-QUESTE... SONO LE MIE MANI...?

SÌ, SONO SAYURI, CAPOSEZIONE!
MA CHE DICI?! È OVVIO CHE SONO IO!

CHI SEI, ORA? SAYURI O CHISATO?

COSA?!
CHI?!

* INTELLIGENZA ARTIFICIALE... QUALCUNO L'AVEVA DIMENTICATO?

E COSÌ... IO SAREI DIVENTATA SAYURI...?

MA IO SONO QUI!

AVEVO RAGIONE IO! MI HAI USATO COME **CAVIA**!

UGH!
THUD

FZZZA
AHI AHI AHI...

UH?
OH, ACCIDENTI! IL SISTEMA DI SIMULAZIONE VIRTUALE SI È...
SSSHHHH

SI È COT-TO!
COS'È SUC-CES-SO?

CHE GUAIO...

SIGNIFICA CHE È PRONTO DA MANGIARE?
C-COME SAREBBE A DIRE...?

MA DI CHE DIAVOLO STO DISCUTENDO?! NON HA SENSO!
NO, CREDO CHE TU NON RIESCA AD AFFERRARE IL CONCET...

AH, BENE! MI PIACE LA FONDUTA!
NO, SAYURI... INTENDE COTTO NEL SENSO DI FUSO...

...CHE NON POTRÒ TORNARE NEL MIO CORPO FINCHÉ NON SARÀ STATO RIPARATO IL GUASTO?
U-UNA GIORNATA INTERA...? V-VUOI DIRE CHE...
MMM... TEMO CHE PER RIPARARLO MI CI VORRÀ ALMENO UNA GIORNATA INTERA...

COSA?!
COSA?!
GIÀ, NON C'È ALTRA SCELTA... FINCHÉ NON L'AVRÒ RIPARATO, DOVRAI RIMANERE NEL CORPO DI SAYURI!

IL GIORNO DOPO...
NON AVREI MAI IMMAGINATO CHE SAREI TORNATA AL LICEO A QUESTA ETÀ...
SIGH...
NON PREOCCUPARTI, CHISATO! CI SONO IO CON TE!
E' SOLO PER UN GIORNO, VIA... IN QUALCHE MODO ME LA CAVERÒ...
LICEO PRIVATO TANA DELLE TIGRI
CLASSE 08
2° ANNO

NELL'ULTIMO ANNO DEL VENTESIMO SECOLO, UN METEORITE DOTATO DI GRANDE MASSA PROVENIENTE DALLE REMOTE PROFONDITÀ DELL'UNIVERSO ANDÒ A CADERE SUL POLO SUD...
...CAUSANDO LO SCIOGLIMENTO DELL'INTERO CONTINENTE GHIACCIATO... IN BREVISSIMO TEMPO...

...IL LIVELLO DEI MARI SI ALZÒ E L'ASSE TERRESTRE SUBÌ UNA DISTORSIONE...
ANCHE DOPO DIECI ANNI, LE LEZIONI SONO SEMPRE NOIOSE...
TU DICI? A ME SEMBRA INTERESSANTE!

TESORUCCIO! PERCHÈ MANGI DURANTE LA LEZIONE?
DANNAZIONE, MOROBOSHI! QUELLO È IL MIO PRANZO!
SEI IL SOLITO SPILORCIO, MENDO!
CIRICIAO, SIGNORINA MIDORI! GUARDA COS'HO PORTATO!
EHM... BRAVA, NORIMAKI... METTILA VIA, EH?
ANCHE LE CHIACCHIERE DURANTE LA LEZIONE SONO SEMPRE LE STESSE...
EHI, MARINA! TI PRESENTO ANEMONE!
SCUSA, LUCE, MA TI SBAGLI... IO MI CHIAMO FU, NON ANEMONE...
COME SAREBBE A DIRE?! E PERCHÈ MI CHIAMI LUCE? IO SONO HIKARU...
BE', IO INVECE SONO UMI, MENTRE VOI SIETE SOLO DUE STUPIDE!

EHI, USAGI... TI SPUNTA LA BACCHETTA DALLA GONNA!
COSA?! OH, CAVOLI... CHE IMBARAZZO!
E POI, FORSE SAREBBE MEGLIO EVITARE DI SEDERSI SUI GATTI...
UGH... ALLA FACCIA DELLE SOLITE CHIACCHIERE...
ALLORA? HANNO SCELTO LA MATRICOLA CHE DOVRÀ FAR PARTE DELLA SQUADRA DI TENNIS?
SÌ... E SEMBRA CHE SARÀ QUELLA STUPIDA DI HIROMI OKA! MI CHIEDO COME LA PRENDERÀ MADAME BUTTERFLY!
OH, YOTA...
OH, AI...

DUNQUE... SAKAZAKI!

SAYURI SAKAZAKI!
CHISATO... EHI, CHISATO!
UH?!

OH... S-SÌ?!
TAK

STAVAMO PARLANDO DELLA COSTRUZIONE DELLA COLONIA SPAZIALE INIZIATA AGLI ALBORI DEL VENTUNESIMO SECOLO E DEL PROGETTO DI EMIGRAZIONE...
VORREI CHE ESPRIMESSI LA TUA OPINIONE IN MERITO...

ECCO... CREDO CHE SIA STATA UNA COSA INDISPENSABILE CREARE UN NUOVO SPAZIO VITALE ABITABILE, VISTO L'AUMENTO DELLA POPOLAZIONE E L'INQUINAMENTO TERRESTRE...
TUTTAVIA, CREDO SIA STATO UN GROSSO ERRORE AVER IMPOSTO AGLI EMIGRANTI DI SOSTENERE LA MAGGIOR PARTE DELLE SPESE PER LA COSTRUZIONE DELLA COLONIA E DELL'INSEDIAMENTO!

GLI EMIGRANTI HANNO INIZIATO MOLTO PRESTO A COVARE UNA FORTE SFIDUCIA VERSO TUTTE LE ORGANIZZAZIONI TERRESTRI, A PARTIRE DALLE NAZIONI UNITE... QUESTO A CAUSA DELLE ALTE TASSE IMPOSTE E DELLO SQUILIBRIO DEGLI SCAMBI COMMERCIALI CON LA TERRA...
C-COS'È SUCCESSO A SAYURI?
DI CONSEGUENZA, INIZIÒ A SERPEGGIARE L'IDEA DI DARE ORIGINE A UNO STATO INDIPENDENTE NELLA COLONIA, CHE POI CAUSÒ LA GUERRA D'INDIPENDENZA, PROSEGUENDO CON L'OPERAZIONE BRITISH, LA GUERRA ROUM, QUELLA DI UN ANNO, E COSÌ VIA...

HAI INIZIATO A PARLARE COME SE T'INTENDESSI DI QUELLA ROBA DA ANNI...
MA CHE DIAVOLO TI E' SUCCESSO, SAYURI?
QUELLA E' KEI, UNA MIA AMICA!

EHM...
ULTIMAMENTE KEI LEGGE MOLTI GIALLI!
MMM... OGGI HAI QUALCOSA DI DIVERSO DAL SOLITO! E' STRANO... SENTO ODORE DI INTRIGHI...

ACCIDENTI... MI SONO LASCIATA PRENDERE DALL'ENTUSIASMO E NON MI SONO COMPORTATA DA SAYURI...

NON DEVI PIU' PREOCCUPARTI!
SCACCERO' VIA LO SPIRITO MALIGNO GRAZIE ALLA MIA MAGIA BIANCA!

GIA'! SAYURI CARA, TEMO CHE TU SIA POSSEDUTA DA UN DEMONE!
DEV'ESSERE OPERA DI QUALCHE SPIRITO MALIGNO!
UH?!
QUESTA, INVECE, E' MI... DA QUALCHE TEMPO SI E' DATA ALL'OCCULTISMO!

AH-EHM, SCUSA...
PURIFICA LA SUA ANIMA! ASSORBIMENTO!
E QUESTA SAREBBE MAGIA BIANCA...?

ECCO... IO AVREI UN IMPEGNO URGENTE...
SAYURI! DOVE CORRI?

FORSE SI RIFERIVA A ME?
UNO SPIRITO MALIGNO? BAH!
NON ESISTONO COSE DEL GENE...

SAKAZAKI?
OH, COME NO? CERTO CHE ESISTONO!

E' VERO!
ADESSO CHE CI PENSO... MA PERCHE' NON SONO RIMASTA A CASA DA SCUOLA, DICENDO CHE ERO AMMALATA?!
MI CHIEDO PERCHE' FARE TUTTA QUESTA FATICA E SOFFRIRE COSÌ...

COSA?
CHISATO! ATTENTA ALLE SPALLE!

KRIKRI-KRIKRI-KRIKRI!

BALKAN SEIJIN 1
ROBOT DELLE INDUSTRIE KURAHASHI

TI SEMBRA QUESTO IL MODO DI ATTACCARE?! OGNI NEMICO CHE SI RISPETTI SI ANNUNCIA SEMPRE CON UNA FRASE SBRUFFONA!

NONOSTANTE TUTTO QUELLO CHE E' SUCCESSO, SONO TORNATI DI NUOVO ALL'ATTACCO!
MA QUELLO E' IL MARCHIO DELLE INDUSTRIE KURAHASHI!

D'ACCORDO!
CHISATO, USA IL PLASMA JET CUTTER!

...GLIDING!
SWISH

PLASMA JET CUTTER...

EHM...
水戸納豆
FIUUU

S-SCUSA, MA IO NON L'HO MAI FATTO... C-COME SI LANCIA IL PLASMA JET CUTTER?!
PRIMA DI TUTTO DEVI CONCENTRARTI SULLA PUNTA DELLE DITA DELLA MANO...

KRIKRI-KRIKRI-KRIKRI!
BABABA BABABA

AAAAH!
THRUP THRUP THRUP THRUP THRUP THRUP
PUOI SCHIVARE I SUOI COLPI SALTANDO FINO ALLA TERRAZZA DI QUEL PALAZZO!
GRAZIE PER IL CONSIGLIO, MA IO NON CI SONO ABITUATA. DANNAZIONE!

KRAMM
TRHUMP
BABABABABA
KABOOM

THUMP

NON TI PREOC-CUPARE, CHISATO... CALMATI...
I-IO NON CE LA FACCIO... NON E' IL MIO CAMPO, QUE-STO...

PROVA A CONCEN-TRARTI SULLA PUNTA DELLE DITA... LENTA-MENTE...
LA PUNTA DELLE DITA... D'ACCOR-DO...

KRIKRI-KRIKRI-KRIKRI!

L'ENERGIA DI TUTTO IL CORPO...
IMMAGINA DI POTER EMETTERE L'ENERGIA DI TUTTO IL CORPO SOLTANTO DALLA PUNTA DELLE DITA...

CI RIUSCIRÒ!

...DALLA PUNTA DELLE DITA... L'ENERGIA DI TUTTO IL CORPO...
WHIIINNNNN

BA BABABABA
KRI-KRI-KRI-KRI-KRI!
TROPPO TARDI!

NOOO! PROPRIO ORA CHE STAVO PER RIUSCIRCI! AAAAH...

CALM BREAKER - CONTINUA

a settembre in edicola!

DRAGON 11
DAI - LA GRANDE AVVENTURA 11
12x18, B, 128 pp, b/n L. 3.500

Maam si risveglia tra le braccia di Hyunkel, alleatosi con Crocodyne e per questo bersagliato dal clan demoniaco: il ragazzo dovrà vedersela con Hadler in persona, che avrà la meglio grazie a uno sporco trucco. Non tutto è comunque perduto, e lo spirito di Aban permetterà a Hyunkel di ribaltare la situazione. Mentre Dai, Pop e Maam continuano il loro viaggio, però, Fraizard si prepara a tornare all'attacco...

YOUNG 52
LAMU' 19
12x18, B, 128 pp, b/n L. 3.500

Niente di nuovo sotto il sole, ovvero, per quanto riguarda il liceo Tomobiki, assoluta impossibilità di vivere una sola giornata tranquilla! Fra i tanti personaggi protagonisti di orrorifiche leggende scolastiche, uno decide di uscire allo scoperto e di vendicarsi dell'impudenza di Ataru & company... lo Spirito del Vecchio Salice! E poi: Ten decide di allenarsi per affrontare l'odiato 'tesoruccio' ad armi pari; una gita tra i monti dà origine a nuove leggende metropolitane grazie alla pistola anima-fossili di Lamù; scopriamo che la carie aliena è contagiosa. Dulcis in fundo, uno degli episodi più celebri chiude l'albo di questo mese: Ataru decide di racimolare qualche spicciolo andando a lavare schiene... Ma non immagina CHE RAZZA di schiene!

KAPPA EXTRA 4
GON A COLORI
15x21, B, 48 pp, colore L. 5.000

Finalmente è tornato, ed è più pestifero che mai! Le Edizioni Star Comics sono liete di presentarvi in ANTEPRIMA ASSOLUTA un volume FUORI SERIE del piccolo mangasauro contenente **unicamente storie a colori inedite** pubblicate in Giappone solo su rivista! In attesa del nuovo capitolo della serie 'classica', uno speciale giurassicamente devastante del più innovativo manga degli anni Novanta!

DRAGON BALL DELUXE 4
12x18, B, 176 pp, b/n L. 5.000

Prosegue il torneo Tenkaichi. L'ascesa di Goku verso il podio della vittoria prosegue senza troppi problemi, ma il fortissimo Jackie Chun è pronto ad affrontare il nostro piccolo amico. Goku ce la farà anche questa volta? Per saperlo non vi resta che leggere questo nuovo numero della ristampa riveduta e corretta di **Dragon Ball**.

DRAGON QUEST 7
L'EMBLEMA DI ROTO 7
12x18, B, 208 pp, b/n L. 5.000

Gli appassionati di fantasy l'hanno eletto serial dell'anno. I cultori dei videogiochi sono impazziti per questa saga di **Dragon Quest**. I manga fan hanno reso tributo al capolavoro di Kamui Fujiwara. A settembre **L'emblema di Roto** è ancora più emozionante: stanco dei continui fallimenti dei suoi emissari, l'alato Gunon scende in campo alla guida di un intero esercito di creature demoniache. Yao, Talkin e Poron, liberati dalla loro prigionia da Mamuru e Asurin, assistono impotenti alla fine di Arus, solo contro il nemico...

ACTION 59
LE BIZZARRE AVVENTURE DI JOJO 59
12x18, B, 128 pp, b/n L. 3.500

Il folle Yoshikage Kira ha cambiato aspetto, e i nostri eroi hanno perso le sue tracce. Quali altre orribili nefandezze riuscirà a compiere ora? E mentre lo spettro di suo padre si aggira in volo per le strade di Morio, pronto a usare il nuovo Arco e Freccia, l'autore di manga Kishibe Rohan si trova improvvisamente costretto a giocare una mortale morra cinese con un bambino davvero inquietante... **JoJo**, sempre più bizzarro!

SAILOR MOON 40
15x21, S, 64 pp, b/n e col. L. 4.000

Nuovi nemici si profilano all'orizzonte per le nostre guerriere che vestono alla marinaretta. Per la seconda volta, un bellissimo unicorno bianco appare alla piccola Chibiusa. L'essere preannuncia alla bambina un nuovo pericolo che rischia di rovinare la tranquillità futura del paese. Intanto anche Mamoru inizia a manifestare una strana debolezza...

EXPRESS 3
18x26, S, 144 pp, b/n e col. L. 5.000

Terzo numero per la rivista di manga più originale di tutti i tempi!
Cowa!: Paifu fa la conoscenza dello scalmanato Arpon, che lo sfida in combattimento.
Capitan Tsubasa: Tsubasa decide di sfidare da solo tutta la squadra di calcio capitanata da Genzo. Nonostante l'attacco dei suoi avversari, Tsubasa riesce a raggiungere la porta e a tirare.
Yu degli spettri: Yusuke viene condotto dalla graziosa fantasmina Botan nel mondo dell'aldilà, dove dovrà incontrare il Re dei morti.
I"s: Ichitaka riceve dall'amico Yasumasa una foto in cui Iori è ritratta con il seno scoperto. Questo causerà un ennesimo malinteso tra i due.
Kenshin, samurai vagabondo: In questo episodio, Kenshin si dovrà battere con un gruppo di poliziotti ribelli che sta disturbando la quiete della città. **Ken, le origini**: Ken è pronto a vendicare la morte dell'amata Yuki, e questo tremendo dolore gli darà la forza di vincere il suo temibile avversario. Anche in questo numero un bellissimo poster in regalo!

STARLIGHT 72
CITY HUNTER 33
12x18, B, 184 pp, b/n L. 5.000

Nelle prime pagine di questo nuovo albo si concludono le vicende lasciate in sospeso nel numero 71, mentre nel nuovo capitolo delle avventure della nostra coppia di sweeper Kaori, ritirando i panni stesi al sole, scorge un uomo assolutamente identico a Makimura, ex socio di Ryo, nonché suo fratello. E' inutile dire che, una volta scesa dabbasso, l'uomo è scomparso senza lasciar tracce.

KEN IL GUERRIERO 21
12x18, B, 192 pp, b/n L. 5.000

Non c'è pace per l'uomo dalle Sette Stelle. La sua lotta per salvare Lynn dall'isola dei demoni sembra non doversi concludere mai... Chissà se è scritto nel destino di Kenshiro di dover morire su una terra straniera!

KAPPA MAGAZINE 75
17x24, B, 128 pp, b/n e col. L. 6.000

Kappa Magazine è sempre più incontenibile, sempre più LA rivista di fumetto e animazione giapponese in Italia! Proseguono i fantastici manga: in **Exaxxion** l'intrigo interplanetario si fa sempre più fitto, mentre scopriamo le doti 'transformer' della pettoruta Minagata; in **Office Rei** scopriamo che le storie di fantasmi possono essere anche molto molto dolci (preparate i fazzoletti, romanticoni!); in **Calm Breaker** scopriamo come sia possibile comandare Sayuri a distanza con la realtà virtuale; e **Oh, mia Dea!** imbocca finalmente la strada dei sentimenti, in una storia che vede la piccola Skuld passare all'età adulta, sviluppare il suo angelo-stand e... incontrare l'amore! E tornano anche le mini-storie in computer grafica di **Masaki Segawa**: partiamo dagli albori con il post-poligonale **Nutari no Oni**, breve e ironica leggenda basata sugli orchi giapponesi (sì, quelli di **Lamù**)! Ma **Anime**, la rivista-nella-rivista, non è sicuramente da meno! La **Rubrikappa** diventa sempre più pazzoide, le anticipazioni e le recensioni del **Kappa Vox** sempre più interessanti e ricche, e, naturalmente, ci sono il **Dossier** e l'**Articolone** per saperne di più sulle produzioni vecchie e nuove del paese che ha maggiormente valorizzato il cartone animato negli ultimi trent'anni: questo mese vi raccontiamo tutto su **Utena**, la migliore produzione televisiva dell'anno (presto in Italia a fumetti!) e sul video-musicale **On your Mark** realizzato da Hayao Miyazaki per il duo Chage & Aska! **IM-PER-DI-BI-LE!**

STORIE DI KAPPA 48
GUYVER 27
12x18, B, 192 pp, b/n L. X.000

Dopo più di un anno di attesa ecco ritornare la mitica bio armatura impegnata nella lotta contro l'organizzazione Cronos. Sho dovrà affrontare un gruppo di hyper zoanoidi che sono in grado di unirsi e trasformarsi in una copia quasi perfetta del Guyver Gigantic. Nel frattempo, ci vengono svelati nuovi raccapriccianti segreti che legano gli alieni alla razza umana. Imperdibile, se amate i colpi di scena e le forti sensazioni!

NEVERLAND 88 - 89
RANMA 1/2 - 50 - 51
12x18, B, 128 pp, b/n L. 3.500

Ranma e sua madre riescono finalmete a incontrarsi, ma la donna riuscirà anche a scoprire il segreto del figlio? E in quel caso, lo costringerà a fare harakiri? A queste domande avrete una risposta proprio in questo imperdibile numero. Nel numero 89, invece, prende il via la lunghissima storia che segnerà la conclusione delle avventure di Ranma. Le sorgenti di Jusenkyo sono state prese di mira da un gruppo di strane creature. La piccola figlia della guida delle sorgenti arriva in Giappone per cercare l'aiuto di Ranma e dei suoi amici.

GHOST 11
MIKAMI - AGENZIA ACCHIAPPAFANTASMI 11
12x18, B, 128 pp, b/n L. 3.500

Rumiko Takahashi è evidentemente la guida spirituale di Takashi Shiina, e le avventure di Mikami sono sempre più divertenti! Un vero e proprio fantasma mette alla prova la nostra acchiappafantasmi preferita, e con lei anche Yokoshima, padre Karasu e il vampiro Pietro. I nostri eroi si sostituiranno poi a Babbo Natale per distribuire i doni a tutti i bambini, per poi ricongiungersi ad amici e nemici per una nuova avventura di gruppo!

CITY HUNTER © Hojo/Shueisha

TECHNO 53
USHIO & TORA 21
12x18, B, 128 pp, b/n L. 3.500

Una saga senza precedenti, forse la più entusiasmante vista finora Ushio e Tora sono ancora alle prese con le bestie del vento, l'Unicorno di Toono, il monaco Nagare Akiba e il rigenerato Izuna. Il confine tra amici e nemici non è mai troppo delimitato, e il manga di Kazuhiro Fujita può riservare enormi sorprese!

MITICO 52
DOTTOR SLUMP & ARALE 23
12x181, B, 128 pp, b/n L. 3.500

L'arrivo di Turbo ha... turbato solo in parte la tranquillità (?!?) del Villaggio Pinguino, e ora, mentre nessuno guarda, il figlio di Senbee e Midori c mostra le sue incredibili capacità paranormali di ingegnere robotico esp! E poi si va tutti al ristorante di lusso per mangiare due bocconi 'alla occidentale'; Senbee torna indietro nel tempo per evitare visite di fantasmi da lui stesso creati; arriva la squadra di baseball di un liceo americano contro cui la scuola del Villaggio Pinguino dovrà darsi molto da fare in un epico scontro sportivo... E al termine, lo stesso Toriyama rimarrà invischiato assieme al suo aiutante disegnatore nelle follie di Slump & company, uscendone veramente... a pezzi!

GAME OVER 17
15x21, S, 72 pp, b/n e col. L. 6.000

Ultimo numero di **Game Over**, che vede la consueta formula fumetti e redazionali. Dal prossimo numero la rivista diventerà in bianco e nero e presenterà al suo interno solo fumetti, per poi trasformarsi nei successivi tre numeri in volumi con il doppio di pagine ma anche con una dose massiccia di fumetti... ma di questo parleremo meglio nelle prossime anticipazioni. In **G-Gundam** Domon Kashu avrà in dotazione un nuovo modello di Gundam: il God Gundam. In **Street Fighter II V**, Ryu e Cammy vengono recuperati dal sommergibile comandato da Guile, che sta per attuare il piano che lo porterà a distruggere una base della shdaloo che si trova in un'isola disabitata. **In regalo un poster!**

AMICI 11
12x18, B, 192 pp, b/n L. 5.000

In **Una ragazza alla moda**, Benio assieme ai suoi colleghi è invitata ad assistere a un evento straordinario: arriva a Tokyo un dirigibile! Benio è emozionata, ma la sua emozione diventa ben presto gioia e incredulità quando scendono i due occupanti. Si tratta di una donna bellissima e... di Shinobu Ijuin! Almeno, Benio ne è più che convinta, nonostante il giovane si presenti come un gentiluomo russo. La nostra ladruncola **St. Tail** continua ad agire per amor di giustizia perché un nuovo amico ha bisogno delle sue cure. In **Miracle Girls**, Tomomi, dopo aver superato l'esame di ammissione nella scuola della sorella, inizia una nuova vita assieme agli amici, ma qualcuno che vuole sfruttare il farmaco di Mikage per oscuri scopi, continua a tramare nell'ombra. **Sailor V**, dopo aver sconfitto nello scorso numero una strana ragazza-gatto, si trova alle prese con assurdi nemici, ancora una volta a caccia di energia umana. Questa volta, però, una dolce storia d'amore si conclude felicemente.

Oh, Mia Dea! di Kosuke Fujishima
DEGNA DI UN ANGELO

HOLYBELL!

CANTA PER GUARIRE QUEST'AL-BERO...
SIGH...
CHE INVI-DIA...
AVERE UN AN-GELO...

CASTELLO DELLA SIGNORA URD
CHISSÀ SE ANCHE URD NE HA UNO?
URD!
TU PER CASO HAI UN AN...
OH... NON C'È NESSUNO...
OH!
U-UN U-U-UOVO...
M-MA...
UOVO D'ANGELO
VIETATO TOCCARE

UN UOVO D'ANGE-LO?!

SE FOSSE IL MIO ANGE-LO...
...COME SA-REB-BE?
AH...
OOHHHHHHH
UOVO D'ANGELO
VIETATO TOCCARE
SPECIALMENTE SKULD NON DEVE NEMMENO GUARDARLO!
COSA?!
AH, HO CAPITO! E' COSI' CHE MI CONSIDERA, QUELLA!
ALLORA LO TOCCHERO' QUANTO VOGLIO!
ECCO! CI GIOCO! LO FACCIO ROTOLARE! LO LANCIO!
CI FACCIO GLI EQUILIBRISMI! ME LO METTO ANCHE SULLA TESTA!

E PER FINIRE, ME LO CIUCCIO COME UNA CARAMEL-LA! AH AH AH!

GLUP

FLIP
COSA STAI FACENDO?
TAP

EHI! COS'È STATO QUEL RUMORE CHE HAI FATTO CON LA GOLA?!
NON TI SA-RAI...?!

AAAH!
UOVO D'ANGELO VIETATO TOCCARE
SPECIALMENTE SKULD NON DEVE NEMMENO GUARDARLO!

L'HO INGHIOT-TITO...
L'HO...

ERA PER QUESTO CHE MI ERO RAC-COMANDATA TANTO...
TSK...

AAH! NO! CHE SCHIFO!
AVANTI, BUTTALO FUORI SUBITO!
MA PUOI ANCORA RIPARARE...

SOREL-LINA!
AH!
ASPETTA LI'... DOVREI AVERE UNA POZIONE CHE PROVOCA IL VOMITO...

SKULD!

...E` SCOPPIATO DENTRO DI ME...

SALA DA TE' PER TUTTI

ECCO...

C'E' UN'ALTA PROBABILITA' CHE PERDA IL CONTROLLO...

E' VERO...

CONOSCENDO LE CAPACITA' DI SKULD, LA POSSIBILITA' E' DEL CINQUANTA PER CENTO...

IN OGNI CASO, NON CI RESTA ALTRO CHE SIGILLARLO...

SI STA SCHIU-DENDO!

...
SONO TORNATO, RAGAZZE!
COSA?
E' IL TUO, SKULD?
UN ANGELO?

CARINO, VERO?
SI CHIAMA NOBLE SCARLET!

...
CASPITA!
E COSA SA FARE?

...
FORSE NON AVREI DOVUTO CHIEDERLO...

E' UN RAGIONAMENTO MOLTO SEMPLICISTICO VOLER METTERE IN GABBIA QUALCUNO SOLO PERCHE' NON SA FARE NULLA!
NON PREOCCUPARTI... NON SEMBRA DOTATO DI POTERI DISTRUTTIVI...

ERA MEGLIO SIGILLARLO...
PROPRIO COME DICEVO IO...

NON ERA CERTO QUESTO CHE INTEN-DEVO DIRE!
E ALLORA, QUALE SAREBBE IL MOTI-VO?
MA DI CHE STANNO PAR-LANDO...?
ADESSO BASTA!
TANTO FINISCE SEMPRE COSÌ...
Discman

伊予柑

TUTUM
TUTUM
AMICI
AMICI

OH, E' SENTARO!
C'E' SKULD?
BUON-GIORNO!
adibas
PRESTO, SPARISCI!
TI HO DISTURBATO?
N-NO... NON PREOCCUPARTI...
SCUSA SE TI HO FATTO ASPETTARE!

COSA?

E` UN SOUVENIR DEL MIO VIAGGIO...

OH, CHE CARINO!
adibas

OH...

BE'... G-GRA-ZIE...

A PROPOSITO...
LA PROSSIMA SETTIMANA C'È UNA GARA...

SE FOSSIMO IN UNO SHOJO MANGA...
...VERRESTI A VEDERMI?

CHE SCEMA CHE SONO!
OH, NO!

...

AH!
TUMP

FRUSH
N-NON...
VOLE-VO...
I-IO... DEVO ANDARE!
MA...
SEN-TARO!
ISTITUTO DI RICERCA DI SKULD

MA CHE DIAVOLO MI COMBINI?!
THUMP
SENTARO E' SCAPPATO PER COLPA TUA!
ADESSO PENSERÀ CHE SONO UNA STU-PIDA!
BOO HOOO!
HOOHOOO
SALA DA TE' PER TUTTI

CAPISCO...
TU VOLEVI SOLO ESSERLE UTILE, VERO?
FLIP
SKULD NON TI ODIA DAVVERO...
NON PREOCCUPARTI...

ISTITUTO
DI RICERCA
DI SKULD
THIRTY-ONE
ICE CREAM
THIRTY-ONE
ICE CREAM
NON SONO PIU` ARRABBIATA CON TE...

...MA LA PROSSIMA VOLTA CHE FARAI QUALCOSA SENZA CHE TI VENGA CHIESTO...
...DOVRAI TORNARE DENTRO IL GUSCIO DEL-L'UOVO... D'ACCOR-DO?

FLIP FLIP
BENE!

EHI! MA È UN GELATO!
COME HAI FATTO A CAPIRE CHE MI PIACE?

YUHUUUUU

TRRRRRRRRR
IL CONCORRENTE AL PRIMO POSTO STA GIÀ PER DOPPIARE L'ULTIMO DELLA FILA!
BELL
IL NUMERO 18 STA CORRENDO COME SE VOLESSE FAR INTENDERE CHE È IL RE INCONTRASTATO DI QUESTO GRETO DEL FIUME! ORMAI GLI RESTANO DA PERCORRERE SOLO DUE GIRI!
È VELOCE! INCREDIBILMENTE VELOCE!
18

MA CHI È QUEL NUMERO 18?!

E' SENTARO...

IL PRIMO E IL SECONDO CONCORRENTE HANNO DATO UN GRAN DISTACCO AGLI ALTRI CORRIDORI!

QUALCUNO E' CADUTO IN MEZZO ALLA PISTA!
GNIK
SKATHUMP

OH, CHE PECCATO! NON E' RIUSCITO A EVITARE LA BICICLETTA CADUTA!
IL NUMERO 18 SI TROVA ORA NEI GUAI!

GLI ALTRI CONCORRENTI LO STANNO SORPASSANDO!

GRAB

CHAK

IL NUMERO 18 SI È RIPRESO E SEMBRA CHE L'INCIDENTE L'ABBIA RESO ANCORA PIÙ COMBATTIVO...

..TANTO CHE STA CORRENDO ANCORA PIÙ VELOCE DI PRIMA!

TRRRRR RRRRR

PER LA SEZIONE BMX JUNIOR...
...IL CAMPIONE È SENTARO KAWANISHI!
CHE CARINO!
YCCCCH!
SEI STUPENDO...
SENTARO...
IL SECONDO POSTO È DI HAKOZAKI!
HHMMMM
SARÀ MEGLIO...
CHE ME NE VADA...

...
MA COS...?!

AH...
ECCO...
C-COMPLIMENTI...
GRAZIE!

...TI PERDONERO' ANCHE PER QUESTA VOLTA...
FIIIT
BRAV!!
E VA BENE, NOBLE SCARLET...
EHI...
SCARLET?!
È QUI...
NOBLE SCARLET!
ERA QUESTO CHE INTENDEVO... PER TE ERA ANCORA PREMATURO...

UN ANGELO UBBIDISCE CIECAMENTE AL PROPRIO PADRONE...
È PER QUESTO CHE BISOGNA TENERE A BADA ANCHE I PROPRI DESIDERI INESPRESSI...

È SOLO...
COLPA MIA...
SONO STATA IO A DIRLE CHE SAREBBE TORNATA UN UOVO SE AVESSE... SE...

IO VOLEVO BENE AL MIO ANGELO!

LE VOLEVO BENE...
SÌ...
LO SO, SKULD...

E ANCHE NOBLE SCARLET...
...TI VOLEVA ALTRETTANTO BENE...
PERCIÒ, FINCHÉ NON AVRAI OTTENUTO LA FORZA ADATTA...
...CONSERVALO SEMPRE VICINO AL TUO CUORE...
SÌ...
UN ALTRO GIORNO...
DI' UN PO', SKULD... QUELLO...
...COS'È?

E' UN UOVO D'ANGELO!

CATTIVA!

IO VOLEVO SAPERE CHI TE L'HA REGALATO...

OH, MIA DEA! - CONTINUA